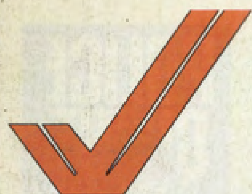
+ PAGINE! + TRUCCHI! + RECENSIONI! + FOTO!

videogame & COMPUTER WORLD

QUINDICINALE
DI VIDEOGIOCHI
15/30 GENNAIO 1992
ANNO V N. 1/2
SPED. IN ABB.
POSTALE GR. 3/70
L. 3000



ATARI



GAME BOY

LYNX

SEGA
MEGADRIVE

MS-DOS







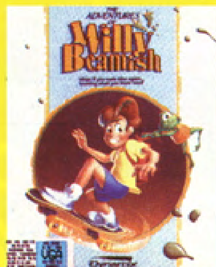
SVELATO
POPULOUS 2

LA SOLUZIONE DI
COUNTDOWN
E RIPROPOSTO
POLICE QUEST 2

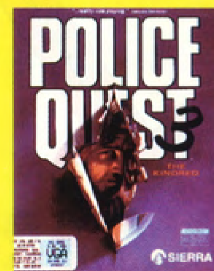
IL MONDO DI WARHAMMER

I VIDEOGIOCHI ORIGINALI???

DA B.C.S. NATURALMENTE!
VASTISSIMO ASSORTIMENTO CON TUTTE LE NOVITA' PER:
CBM64 - AMIGA - ATARI ST - IBM PC - CDTV
SEGA MASTER SYSTEM - SEGA MEGADRIVE
VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA



B.C.S.



IN VIA MONTEGANI, 11 a MILANO
Tel. 02/8464960 r.a. Fax 02/89502102

E INOLTRE...

IL TUO COMPUTER AL PREZZO DI COSTO

SETTORE COMMODORE

A500 VERSIONE 2.0 1MB	£. 750.000	STAMPANTE 1270 COMMODORE	£.350.000
A500 1MB, 1084S COLORE	£. 1.200.000	STAMPANTE 1230 COMMODORE	£.350.000
A500 1MB, 1230, 1084S	£. 1.470.000	MONITOR COLORE 1084S	£. 400.000
A2000 NUOVA VERSIONE	£. 1.100.000	SOUND BLASTER	£. 300.000
A2000 CON 1084S, 1230	£ 2.100.000	VIDEON III PER AMIGA	£. 550.000
A2000 CON 1084S COLORE	£. 1.800.000	HD PER A500 GVP da	£. 890.000
A3000	£. TEL.	MODEM SMARTLINK 1200B	£. 160.000

E TANTISSIMI PROGRAMMI PER COMMODORE, PC E SEGA

SETTORE PERSONAL COMPATIBILI

AT286/16 1MB, HD40MB, VGA, MONITOR, TASTIERA	£. 1.450.000
AT 386/25 1MB, HD40MB, VGA, MONITOR, TASTIERA	£. 2.200.000
AT386/33 1MB, HD40MB, VGA, MONITOR, TASTIERA	£. 3.100.000
AT486/125 1MB, HD125, VGA, MONITOR, TASTIERA	£. 4.700.000
PORTATILE BONDWELL B310SX 386 HD80 VGA	£. 4.500.000

DIMOSTRAZIONI IN NEGOZIO DEL KIT DI ACQUISIZIONE IMMAGINI ION-PC KIT

... E TANTE ALTRE CONFIGURAZIONI. TELEFONATE !!!

GARANZIA DA UNO A TRE ANNI
I PREZZI SI INTENDONO PER IVA INCLUSA
LEASING E CONTRATTI DI MANUTENZIONE
LABORATORIO RIPARAZIONI PER COMMODORE, PC E FAX
SPEDIZIONI PER CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

PAGAMENTI RATEALI SOLO PER LA ZONA DI MILANO
ORARIO 9,30 - 12,30 15,30 - 19,30 LUNEDI' MATTINO CHIUSO



Direttore responsabile: Rocco Schirinzi - **Capo redattore:** Alessandro Gualtieri **In redazione:** Enrica Pagani, Mauro Pagani, Giuliano Cimarra, Laura Frignani, Mirko Marchesi, Corrado Capretti, Massimo De Lisio, Paolo Logli, Manuela Sandri, Roberto Sandri -**Inviato dall'estero:** Anthony Remedios Fotografia: Elias Willard - **Grafico impaginatore:** Esserrelle - **Redazione e uffici:** Società Editrice Derby Srl / Videogame & Computer World Via G. Di Vittorio, 1 - 20017 Rho (Milano) tel. **02/9311397** Fax tel. **02/93502770** - **Tipografia:** Grafiche Biessezeta srl Via A. Grandi, 46 - 20017 Rho (MI) Autorizzazione del Tribunale di Milano n.427 del 16 giugno 1988 - Prezzo di copertina: L. 3.000 - Numero arretrato: L. 6.000 **Distribuzione per l'Italia:** DI.NA.STA. - RHO (MILANO) Sped. in abb. postale gr. 3/70 Pubblicità inf. al 70%- **Stampa Pellicole**: DTP Videowrite srl Milano - In copertina: FATE GATES OF DAWN by Rainbow Arts

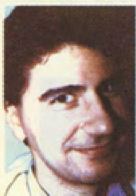
In questo numero:

E' incredibile, dopo Natale, passate le feste (e "gabbato" il proverbiale Santo), ricominciano, se non iniziano effettivamente a fioccare tutte le novità agognate durante tutto il mese di dicembre. Tale misterioso fenomeno è facilmente spigabile: dato che la maggior parte del software ludico e da intrattenimento viene prodotto al di là della Manica, le date di pubblicazione che in molti si sperticano a pubblicare e a darvi in pasto (senza ritegno o remora alcuna), sono da considerarsi relative al mercato anglosassone. Slitta quindi di qualche settimana l'effettiva commercializzazione dei vari titoli, peraltro importati prontamente dai vari distributori nazionali. La burocrazia, gli iter commerciali e legislativi sono quindi da imputare come esclusiva causa di tale ritardo, assolvendo con formula piena tutti gli importatori italiani che più di così..., che volete, che si taglino le vene?! Ecco allora presentarsi nei negozi di tutt'Italia un piatto ricco, anzi, veramente goloso, ricco di novità da cuccare al volo. Chi ha saputo metter da parte qualche "diaria" natalizia si troverà certo bene!

ATTENZIONE!!! ACHTUNG!!! ATTENTION!!!

IL PROSSIMO NUMERO DI VG & CW SARA' IN EDICOLA ALLA FINE DI GENNAIO 1992

(SIAMO IN VACANZA ANCHE NOI: GRAZIE!)



Rocky Louis, direttore incontrastato (!?) della gabbia di matti di VG&CW, fa le 4 di notte per farvi trovare la rivista in edicola! Dorme con il pupazzo del Gabibbo vicino, gioca a pallone meglio di Gullit e ogni tanto arriva in ufficio con il "colpo della strega"!



Alex è il Capo Redattore e su questo proprio non ci piove. Ama alla follia software, hardware e merendine al cioccolato e spesso affoga nel mare di scartoffie perennemente appollaiate sul suo workbench!



Mirko Master Un nome, una storia, un mito (come direbbe Gianni Minà!). Lo conoscete ormai tutti, dall'Alpe alle piramidi e dal Chaos Strikes Back a Hero's Quest. E' lui il più amato ed invidiato risolutore di adventure.



Mauro Pagani è l'espertone più espertone che c'è in fatto di giochi di simulazione e wargame. E' ipercritico all'ennesima potenza e ci costringe a imbottirci di Valium per decidere i colori da mettere in copertina. Ah, dimenticavo, ha la barba!



Massimo gioca dalla mattina alla sera con qualsiasi tipo di console gli capiti a tiro. Pare che a letto conservi gelosamente un Game Boy sotto il cuscino e che abbia imparato il russo solo per chiacchierare con gli autori di Tetris e Hatris!



Manuela è un'altra perla del gruppo: bastano i suoi occhioni verde-azzurro ed i suoi riccioli d'oro a la Bo Derek per portare il sole in redazione ogni mattina (mi ha pagato per farmi dire ciò, non fateci caso!).



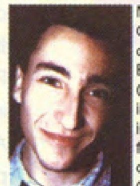
Roberto assomiglia sempre a Zucchero, ha sposato Manuela (quindi occhio alle proposte: egli MENA!!!!), e passa notte e dì con il suo Piccì. Altro imbattibile risolutore di adventure è a disposizione per qualsiasi quesito.



Alex 2 la Vendetta (di cognome fa Cantisani!) è un vero divoratore di RPG. Si è beccato una bella medaglia al valore per aver termineto Wizardry VI. E' pronto a svelarvi anche i più arcani segreti di qualsiasi gioco di Ruolo.



'Topo', alias Massimiliano Eliseo Pizzocaro è l'intenditore di Neo-Geo, sassofono e whisky invecchiati almeno vent'anni. Gioca dalla mattina alla sera, tra una session jazz e l'altra, guida una Buick del 1956 e ha tre gatti!



Mirko Cavalloni, alias "Il fratello Bello di "Galla" (chi vuole intendere intenda...) è il fido scudiero di Alex Cantisani (tanto di RPG medievali si sta parlando, no?!). Non disdegna comunque i flight simulator e le "simulazioni" di volo... dal motorino!!!

ANTEPRIME IN DIRETTA

BLACK CRYPT è l'ultimo nato in casa ELECTRONIC ARTS e si preannuncia come degnissimo successore e rivale della saga dei vari DUNGEON MASTER, KNIGTHMARE ED EYE OF THE BEHOLDER. Vissuto attraverso l'esplorazione di ben dodici, complicatissimi sotterranei collegati fra loro, BLACK CRYPT ci permette di amministrare le gesta dei solit quattro avventurieri, portati alla luce, insieme agli stupendi scenari di gioco, da ben 64 colori in modalità extra half-brite su Amiga. Prestissimo la versione per PC che dovrà fare i "conti" con l'imminente Wizardry VII! BLACK CRYPT sarà fornito con manualistica in italiano.

Tremate, tremate, le streghe sono tornate! E in testa al gruppo di fattucchiere ecco svettare ELVIRA, riproposta in uno stupendo arcade parallattico dalla FLAIR SOFTWARE. La versione per Amiga (sono disponibili anche quelle per CBM64 ed IBM PC) sfrutta un'intero Megabyte di memoria regalandoci più di 800 schermi di gioco a 32 colori, uno stupendo scrolling omnidirezionale ed un commento sonoro tipicamente coin-op. Per la versione IBM PC invece, ELVIRA THE ARCADE GAME è il primo videogioco a sfruttare 256 colori su schede MCGA. Un game dettagliatissimo, avvincente e particolarmente longevo, con tanto di manualistica in italiano: ELVIRA THE ARCADE GAME è senza dubbio una delle migliori produzioni arcade-adventure mai apparse su home e personal computer. Dalla OCEAN, nel frattempo, arriva "odore" di EPIC: il famoso videogioco che tutti stanno aspettando con ansia e trepidazione, ha infatti quasi terminato il suo "giro" di demo in tutto il mondo! EPIC è in procinto di esser



BLACK CRYPT: IL NUOVO DUNGEON EA



ELVIRA CON IL NUOVO LOOK ARCADE!

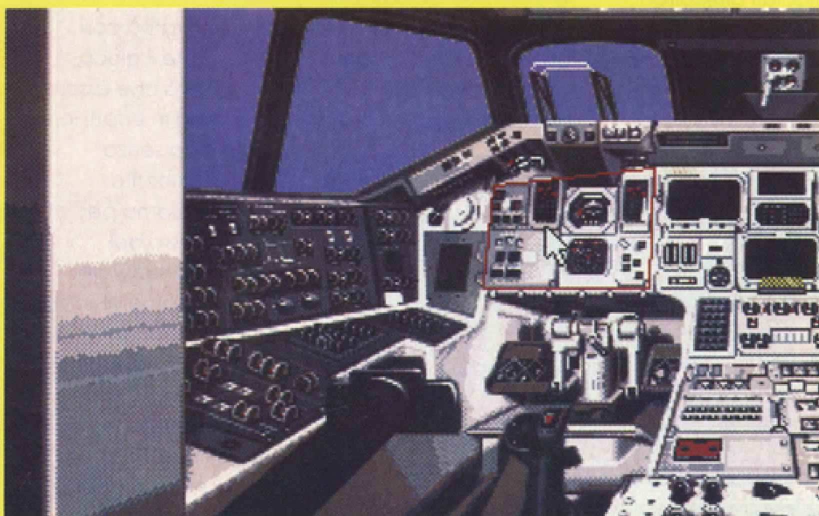


VIDEOKID GREMLINS: ED E' SUBITO COIN-UP!

ANTEPRIME IN DIRETTA



L'UNIVERSO PARALLELO DI ANOTHER WORLD



SHUTTLE VIRGIN: PER GLI AMANTI DELLA "REALTA'"!

pubblicato in tutto il mercato europeo alla fine del mese di febbraio e finalmente tutti potremo toccare con mano la realtà di uno dei migliori simulatori-arcade spaziali vissuto in una vera epopea galattica. Per Amiga ed IBM PC.
Andy Craven della VEKTOR GRAFIX ha dichiarato di essere realmente in grado di pilotare una vera navetta spaziale NASA, dopo la lunga opera di documentazione e ricerca servitagli per creare SHUTTLE, l'ultimo best seller targato VIRGIN. Non aspettatevi dunque un flight-simulator sempliciotto e facilmente gestibile, bensì l'unica e sconvolgente simulazione di volo ed operatività del traghetto spaziale americano, sviluppata attraverso una pacchetto software terribilmente complesso, poliedrico e sofisticato.
Riusciremo anche noi ad acquisire il brevetto di piloti delle stelle? A febbraio la risposta su IBM PC a 256 colori!
VIDEO KID è l'ultimo nato, del filone arcade platform, in casa GREMLINS. Creato ad immagine e somiglianza di una classica sparatoria western, VIDEO KID si avvale di un simpaticisissimo sistema di gioco a la RAINBOW ISLAND e di una grafica terribilmente fumettosa e, pertanto, irresistibile. Prestissimo per tutti i formati.
Dopo CRUISE FOR A CORPSE la DELPHINE ha già ultimato un altro capolavoro adventure. Si tratta di ANOTHER WORLD, un classicissimo di fantascienza vissuto nei panni di un capace scienziato, trasportato in un universo parallelo dalla sua ultima, sofisticatissima creazione. Realizzato con grandioso sfoggio di grafica tridimensionale ed animazioni cinematografiche, questo nuovo, eclatante prodotto, verrà presto pubblicato per Amiga, Atari ST ed IBM PC. Rimanete sintonizzati!!!
Ultima novità di questo numero, ultimo best seller in casa ELECTRONIC ARTS; la software house anglo-americana ha infatti acquisito i diritti di conversione per SEGA MEGADRIVE di JAMES POND II: CODENAME ROBOCOD. Lo stupendo videogame, apparso qualche giorno fa su Amiga, arriva infatti anche sul 16 Bit più famoso del mondo, per regalarci ore ed ore di infuocato divertimento e di strepitosa grafica multicolore. Prestissimo in Italia!

POOLS OF DARKNESS

SSI

PREZZO : LIT. 70.000
USCITA : ADESSO
GRAFICA : EGA, TGA, MCGA/VGA
SONORO : ADLIB, SOUNDBLASTER, TANDY SOUND
HARD DISK : OBBLIGATORIO
CONTROLLI : TASTIERA, MOUSE
MEMORIA : 640K

GRAFICA : 88%

SONORO : 75%

GIOCABILITA' : 88%

VAL. GLOBALE : 83,7%

La serie Forgotten Realms sembra essere prodotta da una casa diversa da quella che ha pubblicato Gateway to the Savage Frontier e Death Knights of Krynn : è così diverso lo spessore di gioco tra questi titoli e Pools, che fà sembrare i primi prodotti da una software house neofita negli RPG, il chè è impossibile trattandosi della SSI. Non sò più cosa pensare, per quale motivo gli episodi della serie FR sono gli unici riusciti ??? Boh, forse ciò dimostra che non è decisamente necessario un aspetto grafico/sonoro da capogiro, ma che basta una buona implementazione su computer di concetti effettivamente pensati per divertire e non per guadagnare. Comunque se l'aspetto grafico/sonoro è di pregevole fattura, e condisce un gioco ben fatto e divertente, noi non ci lamentiamo, vero ??? Quindi, visto che Pools of Darkness possiede tutti questi requisiti, non posso fare altro che consigliarvelo.



Dopo le mezze delusioni dei vari Death Knights of Krynn, Shadow Sorcerer e Gateway to the Savage Frontier, ecco giungere l'ultima puntata di una magnifica ed esaltante saga, ben diversa dalle altre a cui appartengono i sopracitati "fiaschi". Saprete naturalmente che stò parlando della saga dei Forgotten Realms, che ebbe inizio col mitico Pool of Radiance e continuò con gli altrettanti mitici Curse of the Azure Bonds e Secret of the Silver Blades (A dire tutti questi titoli di seguito, in inglese, mi si è annodata la lingua!). La trama del gioco prosegue dal punto in cui l'avevamo interrotta alla fine di Secret Of The Silver Blades: brevemente possiamo ricordare che dopo un primo scontro in Phlan con Tyranthraxus, che ci aveva visto vincitori, l'odiato nemico ci imprigionò con i 5 terribili sigilli di cui ci liberammo solo sconfiggendo altrettanti leader nemici, in una epica e lunghissima ricerca. Infine si presentò il temibile Dreadlord di cui però ci sbarazzammo velocemente e senza particolari difficoltà (semo fooortiii!!!). Ora, dopo aver subito tante sconfitte, Tyranthraxus vuole la vendetta e userà tutti i suoi poteri per ottenerla (guai a noi!). All'inizio del gioco ci troviamo in Phlan, ristrutturata completamente e ripulita per bene da tutte le varie mostruosità ed aberrazioni che la popolavano. Visitando il consiglio, ci viene dato l'incarico di scortare uno dei membri in una specie di tour turistico, ma appena usciamo dalla città succede una sventura: appare Lord Bane di persona e, sotto i nostri occhi, distrugge completamente Phlan e altre città vicine, preannunciandoci una brutta fine. Da qui in poi saremo liberi di girovagare per il mondo simulato alla ricerca di un sistema per rimettere le cose a posto e liberarci una volta per tutte dell'odiato Lord Bane.





Con una trama così interessante il gioco non poteva che essere grande ed in effetti lo è, e lo dico senza tema di smentita. Ma analizziamo per intero questo bel pacchetto software. Dunque, come al solito l'impostazione grafica si avvale di tre finestre: una rappresentazione dell'ambiente in cui ci troviamo, un display riassuntivo delle condizioni dei nostri characters e una finestra per il testo. Occasionalmente il gioco si avvale di una visuale a "mappa" che ci permette di



muovere i nostri personaggi su grandi distanze (ad esempio quando dobbiamo girovagare per i Forgotten Realms in cerca di città/persone/oggetti), e di una visuale "strategica" a volo di uccello durante i combattimenti. Tecnicamente la grafica è realizzata egregiamente e (era ora) sfrutta bene una eventuale scheda VGA, regalandoci una buona parte dei fatidici 256 colori, articolati in bellissime immagini semi-statiche e in animazioni convincenti durante tutto il gioco. Finalmente la serie AD&D ha una veste grafica all'altezza della sua fama !!! Se è vero che la grafica stà diventando sempre più importante, è altrettanto vero che il diffondersi delle schede musicali stà rivalutando anche questo aspetto dei videogames.



E qui, purtroppo, devo fare un appunto all'operato della SSI. Non ho mai sentito una colonna sonora peggiore di quella di apertura: pensate che ero convinto che la mia Soundblaster avesse dei problemi, mentre poi mi sono accorto che era il gioco che mi stava rovinando i timpani !!! E sì, l'aspetto sonoro è stato un pò trascurato, e se non fosse per gli FX ben fatti (l'urlo dei nemici che muoiono è molto bello - tipicamente "gore"!) non avrei esitato a considerarlo insufficienza piena. Comunque, visto che un miglioramento c'è stato (grafico), dobbiamo solo aspettare che si accorgano del sonoro e migliorino anche quello !!! Adesso vorrei spendere qualche parola sul gioco vero e proprio.



Primo aspetto fra tutti che vale la pena di considerare è la possibilità di avanzare fino al 25esimo livello ed oltre, il che vuol dire che le battaglie diventeranno dei veri e propri "scontri tra titani", con il conseguente aumento di magie e di mostri, e come risultato finale una gran dose di divertimento. Ho parlato di magie e mostri: ebbene, per quanto riguarda le magie, sono presenti un bel po' di nuovi spells tra i quali Blade Barrier, Meteor Swarm, Monster Summoning, Energy Drain e Power Word-Kill, mentre per quanto riguarda i mostri che ne dite di esseri come Death Tyrant, Pet of Kalistes e Walking Trees ? Allora, vi attira il gioco o no? Se avete ancora dubbi NON compratelo perchè non fà per voi, mentre se non vedete l'ora di confrontarvi con nuovi nemici utilizzando nuovi incantesimi vestitevi subito e correte al vostro negozio preferito, sperando che siano rimaste ancora alcune copie di questo RPG. Veramente un bel lavoro, SSI, complimenti.





CASTLE OF DR. BRAIN

SIERRA

PREZZO: 99.900
USCITA: ADESSO
GRAFICA: VGA
SONORO: AD LIB - SOUND BLASTER - ROLAND MT32/ LAPC1
MEMORIA: 640K RAM
HARD DISK: OBBLIGATORIO
CONTROLLI: JOYSTICK - MOUSE - TASTIERA

GRAFICA: 100%

SONORO: 100%

GIOCABILITA': 100%

VAL. GLOBALE: 100%

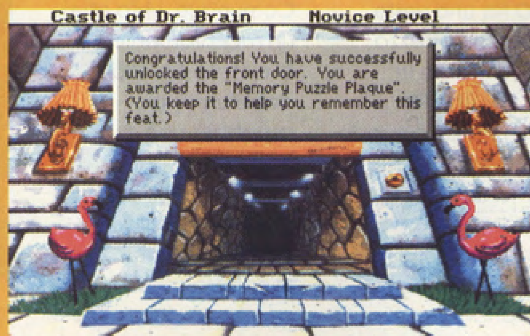
VG &CW YEP!

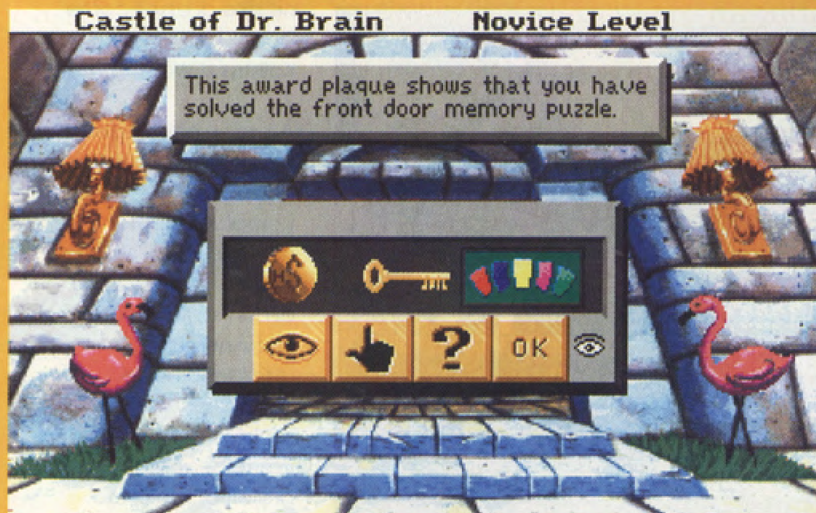
Ormai i giochi Sierra non serve più a nulla recensirli. Sono troppo belli, troppo perfetti, troppo completi, troppo originali e troppo divertenti. Castle Of Dr. Brain rispetta pienamente queste premesse ed in più ci offre una serie di passatempi logici e matematici sviluppati su tre livelli di difficoltà ed una rappresentazione audiovisiva a dir poco eccezionale. Non può mancare in nessuna collezione, credetemi!





Finalmente ecco qualcosa di stupendamente diverso targato Sierra! Lasciandosi per un istante da parte il classico e fortunatissimo filone adventure ed RPG, la celeberrima software house californiana ha pensato bene di costruire un nuovo castello incantato e di ospitarci il famoso Dottor Brain, inarrestabile e poliedrico inventore di strani marchingegni e apparecchiature da favola. Ora, dato che Brain in inglese significa cervello, l'intera magione del nostro strambo anfitrione è cosparsa di rebus, puzzle matematici, sciarade e quiz d'intelligenza che dovremo chiaramente affrontare, stanza dopo stanza, sotterraneo dopo sotterraneo, durante la lunghissima esplorazione. Non c'è bisogno allora di stendere nessuna soluzione, nè di mappare i nostri progressi: questa volta ci servirà solo la nostra arguzia e la nostra intelligenza per scoprire le decine e decine di nuove cartoline illustrate in VGA proposte nell'ambito di ben 10 Megabyte di programma! L'interfaccia utente è quella consueta, ad icone, che ci offre la massima libertà d'azione con il semplice ausilio del mouse (della tastiera o del joystick, se preferite), per ispezionare stanze, attivare oggetti e particolati dello schermo, nonchè interagire con i molteplici gadget grafici. Eccoci allora alle prese con il portone d'ingresso del castello, che per essere spalancato ci richiederà una partita ad una specie di Simon, giocato su una sequenza di pietre colorate dell'architrave da accendere in sequenza. Si passa poi ad una miriade di giochi matematici, logici e scientifici che spaziano dall'algebra alla trigonometria e dall'astrologia alle chimica. Il livello di difficoltà di ciascuna serie di quesiti può essere impostato tra Novice, Standard ed Expert, escludendo comunque l'accesso al programma per i minori di 12 anni. Ora, visto che la maggior parte del software in questione è per giunta scritto tutto in inglese, questa minima età potrebbe essere sensibilmente aumentata, trasformando l'occasione didattica di Castle Of Dr. Brain in un perfetto package di divertimento intelligente e di apprendimento o, come minimo, ripasso della lingua. Graficamente parlando siamo di fronte alla perfezione assoluta in VGA a bassa risoluzione, mentre l'audio è qualcosa di favoloso (specie se avrete "affondato" il salvadanaio in una bella Roland LA-PC1). Castle Of Dr. Brain è un prodotto eccezionalmente unico, divertentissimo, particolarmente longevo e quantomai intelligente. Che volete di più?





MS-DOS

MIXED UP FAIRY TALES

SIERRA

PREZZO: LIT. 99.900
USCITA: ADESSO
GRAFICA: VGA
SONORO: AD LIB - SOUND BLASTER - ROLAND MT32/ LAPC1
MEMORIA: 640K RAM
HARD DISK: OBBLIGATORIO
CONTROLLI: JOYSTICK - MOUSE - TASTIERA

GRAFICA: **100%**

SONORO: **100%**

GIOCABILITA': **100%**

VAL. GLOBALE: **100%**

VG &CW YEP!

Mixed Up Fairy Tales è uno stupendo libro di favole computerizzato, sagomato a guisa di adventure interattiva per grandi e piccini. Un soggetto originale sposa il consueto, strabiliante substrato audiovisivo di programmazione, regalandoci ore ed ore di entusiasmante ed intelligente divertimento insieme ai personaggi più famosi della narrativa per giovanissimi.

Altro giro, altro regalo, altro best seller Sierra, non foss'altro per un'ennesima full immersion in grafica VGA e sonoro d'altissima classe. Questa volta ci prende per mano Lori Cole, già co-autrice dei Quest For Glory (alias Hero Quest), trasportandoci all'interno di uno stupendo libro di favole per caso fatto cadere da uno scaffale della biblioteca scolastica. Il re di questo regno incantato ci prega allora di riaggiustare l'epilogo e la stessa strama di ognuna delle cinque fiabe che, nel capitombolo del volumetto, sono rovinate sottosopra. Un simpaticissimo e stimolante pretesto dunque per spingere anche i giocatori più giovani a vagare per mille locazioni, raccogliere oggetti (da riposizionare ed utilizzare poi in seguito) e dialogare con moltissimi personaggi famosi come, Cenerentola, Biancaneve, I suonatori di Brema, la Bella e la Bestia, ecc. Il tutto viene chiaramente impostato in un sistema di gioco interattivo a la King's Quest V, con notevolissimo sfoggio di colori, fondali, dettagli, animazioni, finestre messaggio ed icone, queste ultime particolarmente immediate ed accessibili, nella migliore tradizione Sierra. Per portare a lieto fine l'intera trama sarà tuttavia possibile sperimentare differenti conclusioni per ogni storia, oltre a quelli previsti nell'edizione originale. Cosa avrebbe fatto Cenerentola se al posto della scarpetta avesse perso uno dei sette nani? E come avrebbe reagito la Fata Turchina se al posto dell'immancabile bacchetta magica si fosse ritrovata fra le mani la pianta di fagioli di Jack & The Beanstalk? Ecco dunque svilupparsi ulteriormente la già notevolissima longevità di questo programma che, scritto e realizzato interamente in inglese (non fatevi perciò ingannare dall'etichetta "Versione Internazionale" sulla copertina!), si rivela particolarmente adatto per intrattenere intelligentemente grandi e piccini. L'unica limitazione particolarmente sentita nell'ambito dei giochi Sierra, vale a dire la presenza necessaria di Hard Disk (circa 5 megabyte di spazio) e di una buona VGA, caratterizza ahimè anche questo libro di favole computerizzato che per funzionare alla perfezione richiede, in ultima analisi, un minimo di 16 MHz di velocità. Se il vostro computer risultasse un po' più lento, niente paura comunque: durante le fasi di caricamento e di animazione, potrete tranquillamente ingannare l'attesa colorando il libro delle favole di Mixed Up Fairy Tales con i pastelli regalati all'interno dell confezione. Ora, tirando le somme, questo ennesimo capolavoro Sierra viene chiaramente indirizzato al pubblico dei giovanissimi... americani: vista tuttavia la presenza di molto testo in inglese, Mixed Up Fairy Tales si presenta al mercato europeo come un simpaticissima occasione di intrattenimento didattico anche per tutti i "ragazzi di un tempo", da sempre all ricerca di adventure, ottima grafica e fantastiche colonne sonore. E proprio al riguardo di quest'ultimo particolare, la Sierra ci regala una soundtrack d'eccezione che riprende moltissimi temi della musica classica, magistralmente rielaborati attraverso le schede sonore previste dal game (se ne possedete due potrete anche ascoltare molti dialoghi digitalizzati).









MS-DOS

RIDERS OF ROHAN

PSS

PREZZO: LIT. 70000
USCITA: ADESSO
GRAFICA: EGA, TGA, MCGA, VGA
SONORO: ADLIB, ROLAND, TANDY 3, PC
HARD DISK: SI
CONTROLLI: TASTIERA, MOUSE (QUASI INDISPENSABILE)
MEMORIA: 512K (EGA, TGA), 640K (MCGA, VGA)

GRAFICA:
85%

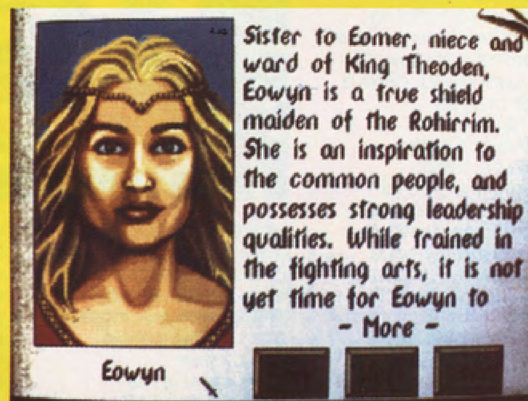
SONORO:
75%

GIOCABILITA':
72%

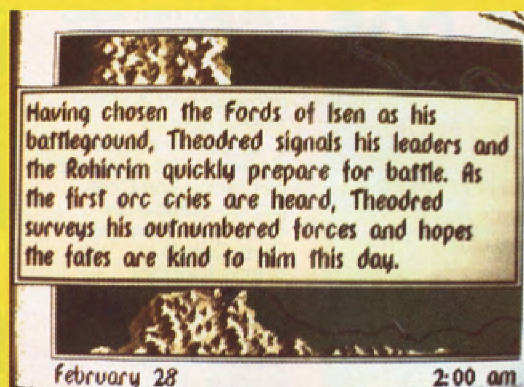
VAL. GLOBALE:
77,3%

Riders of Rohan è un gioco accettabile che cerca di avvicinare due stili di gioco completamente diversi e parzialmente ci riesce, combinando una classica impostazione wargame con una serie di combattimenti in stile prettamente arcade. Dopo tutto è un discreto gioco, adatto agli smanettoni in cerca di qualcosa che li faccia ragionare (ma non troppo) e ai guerrafondai in cerca di un po' più di azione.

Riders of Rohan è un incrocio tra due generi distinti di games quali il classico arcade e il più impegnato wargame, ambientato nella Terra di Mezzo Tolkeniana durante la battaglia per Rohan, svoltasi nella famosa Guerra dell'Anello (War of the Ring).
Il gioco consiste nel guidare i nostri eroi contro il malvagio mago Saruman e le sue armate di orchi, wargs e dundelings, allo scopo, ovviamente, di annientarlo (mi piacerebbe trovare ogni tanto uno scopo un pò diverso, e a voi no ? Che so io, conoscere un mago cattivo ed invitarlo a del gioco.
Esaminando le caratteristiche dei personaggi ci si potrà informare sui loro punti deboli e forti, per adottare una più corretta strategia nel guidare le nostre truppe.
Se invece inizierete la partita vera e propria, sarete portati nelle lande di Rohan, dove si svolgeranno tutte le azioni.
Il terreno di gioco è rappresentato da una visione aerea, nella quale sono ben evidenziati vari elementi quali montagne, pianure, armate, castelli, ponti, ecc, autogrill, drive-in medievali e chioschetti di panini e bibite



cena, ammazzare un dragone e farne cotolette, ecc.., ecc.).
Dunque, una volta caricato il programma, ci viene offerta l'opportunità di iniziare una nuova partita, continuarne una già salvata, fare pratica o esaminare i personaggi e le unità presenti nello scenario calde.
Cliccando su una delle nostre unità potremo esaminare il suo stato e farla muovere attraverso il paesaggio.
Se una delle nostre compagini dovesse incontrare una delle legioni nemiche, ci sarebbero tutti i presupposti per una



battaglia.
Questa si svolge utilizzando una visione aerea del teatro degli scontri, dove, cliccando sulle varie icone rappresentanti i nostri uomini, potremo impartire ordini quali muoversi, attaccare, difendersi, sparare freccie, ecc ...
"Strano" ma vero, la battaglia si conclude quando uno dei due contendenti sconfigge l'altro oppure quando lo costringe alla fuga.
Talvolta ci si può imbattere anche in tre sequenze arcade che sono rispettivamente : duello, tiro con l'arco e scontro magico.
Nel primo dovremo confrontare "head to head" uno dei nostri nemici, nel secondo dovremo cercare di eliminare più avversari possibile in una sequenza che può considerarsi un Operation Thunderbolt medioevale.
Infine, nella terza dovremo ingaggiare una battaglia con un nemico magico, a colpi di fulmine (senza innamorarsi del nemico però !!!).
Il gioco termina all'incirca il 9 marzo 3019 third age (inizia il 27 febbraio), quando l'arrivo di un messaggero ci costringerà ad interrompere la nostra guerra personale per aiutare tale Gondor nel più importante confronto con Sauron.
A questo punto vi verrà assegnato un grado di vittoria in base al numero di nemici uccisi e di truppe sopravvissute, nonchè in base al numero di leader rimasti a nostra disposizione.
Tecnicamente parlando Riders Of Rohan non è affatto male.
La grafica è molto bella, soprattutto nelle schermate statiche e durante le scene di duello.
Un po' spartane risultano invece la fase di tiro con l'arco, la schermata della mappa principale e lo schermo di combattimento.
E' da sottolineare una giocabilità accettabile, ma non esaltante, che deriva principalmente dalla lentezza con cui si svolgono certe fasi e dalla monotonia che si può riscontrare.
Se la seconda affermazione è decisamente soggettiva, non lo è sicuramente la prima. Infatti i combattimenti si svolgono con una velocità da "latte alle ginocchia" e non ho usato un 286, ma un 386 a 25 Mhz !!!
Per il resto, se non siete degli smanettoni, posso tranquillamente consigliarvi questo gioco: potrebbe piacervi.



MS-DOS

THE ADVENTURES OF WILLY BEAMISH

DYNAMIX

PREZZO: L.99.900
USCITA: ADESSO
SCHEDE GRAFICHE: VGA
SCHEDE SONORE: AD LIB, SOUND BLASTER, ROLAND MT 32/LAPC1
HARD DISK: INDISPENSABILE
CONTROLLI: MOUSE, TASTIERA
MEMORIA: 640 KRAM

GRAFICA: **90%**

SONORO: **90%**

GIOCABILITA': **86%**

VAL. GLOBALE: **88,6%**

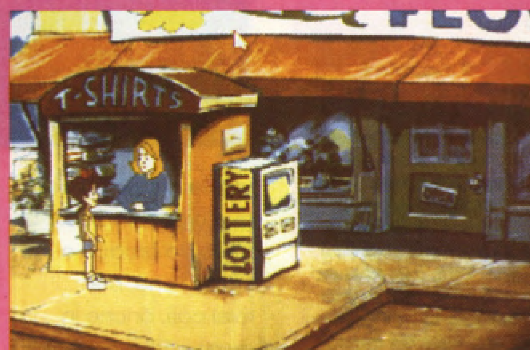
WILLY BEAMISH ha una gran bella grafica, le schermate che si alternano sul video sono tutte a 256 colori, 320 per 200 pixel. Le varie fasi si susseguono velocemente sul monitor e non lasciano spazio a troppi ripensamenti. Purtroppo molti vocaboli usati non sono comuni per chi ha una conoscenza scolastica dell'inglese, in alcuni casi si tratta di termini super-moderni, di modi di dire o di abbreviazioni spesso introvabili su qualsiasi buon vocabolario. A parte ciò il game è veramente divertente.



Bello, bellissimo.... entusiasmante... peccato, un vero peccato!!! Cosa state pensando: che il sottoscritto sia impazzito? No, non preoccupatevi pazzi in redazione lo siamo normalmente 365 giorni all'anno! Tutto nasce da una piccola considerazione su questo ultimo lavoro della DYNAMIX, un misto fra arcade ed adventure con delle situazioni talmente esilaranti da rendere pressoché unico questo fantastico game. L'unico problema è la lingua, per una avventura di questo tipo: che si rivolge anche ad un pubblico di giovani scavezzacollo dell'età del nostro Willy. 9-10 anni, sono una età in cui la conoscenza della lingua inglese è molto ridotta, per non dire del tutto assente. Un vero peccato, perché il protagonista è un bimbo di 9 anni che frequenta le prime classi scolastiche, che ha a che fare con una maestra vecchia ed antipatica che cerca di costringerlo a studiare ed a frequentare con dedizione le lezioni. Inutile dire che il nostro eroe è appassionato di videogame ed il suo sogno più segreto è di diventare campione al torneo di Nintendo, dove si dovrà confrontare con altri coetanei altrettanto agguerriti. Solo la sua insegnante non capisce che, per diventare campioni, occorre dedizione e tanto, tanto tempo da

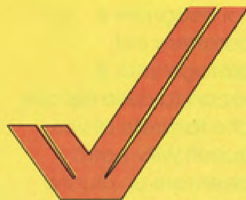


dedicare allo sport preferito, in questo caso tempo da spendere giocando con la bene amata console.
Per riuscire nell'impresa, dribblando le invidie dei compagni di classe e l'arcigna ostilità dell'insegnante, il buon Willy dovrà superare diverse situazioni e convincere i suoi insegnanti (compreso il prof di ginnastica) della bontà del suo operato. Ma, come fare a persuadere gli adulti che un concorso di abilità di questo tipo è altrettanto interessante di un gara sportiva o di un compito in classe?
Il gioco si sviluppa tramite varie situazioni, in varie occasioni dovrete rispondere ad alcuni quesiti, la risposta vi viene proposta dal computer, dovrete scegliere una delle tre opzioni offertevi. Se sarete abbastanza abili potrete contenere l'invidia dei compagni di classe e convincere la maestra ed i genitori della vostra buona fede. Il



programma è un misto fra una avventura ed un vero e proprio arcade.
In pratica toccherà a voi disegnare il carattere del protagonista, a seconda delle risposte che fornirete ai vari quesiti Willy potrà diventare un alunno modello od un discolo, un vero e proprio emulo di Gian Burrasca.
Per essere rispettati dovrete miscelare le due personalità, novelli mister Hyde, vi dovrete cimentare nell'ardua impresa di non scontentare nessuno, per conseguire il successo finale.
Unico vero inconveniente di WILLY BEAMISH è la lingua, i più giovani sicuramente avranno bisogno di un aiuto da parte dei genitori per potersi cimentare con successo in questo nuovo game della DYNAMIX.





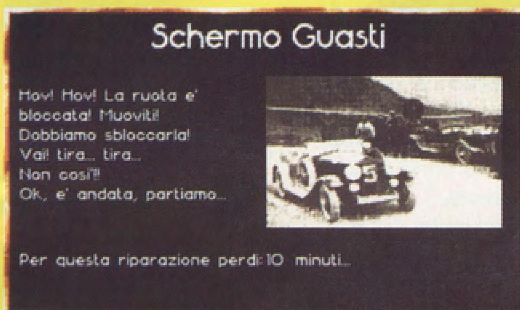
1000 MIGLIA
SIMULMONDO

PREZZO: L. 60.000
USCITA: ADESSO DISPONIBILE
PRESSO: MASTERPIX
GRAFICA: 90%
SONORO: 80%
GIOCABILITA': 94%
VAL. GLOBALE: 88%

Il mercato è inflazionato da simulatori e giochini di auto, tutte la grandi case di software si sono cimentate nella creazione e nella commercializzazione di software di questo tipo. Però, mai nessuno prima d'ora aveva pensato di fare rivivere una vecchia corsa, con auto d'epoca. Una gara che ha segnato una epoca e che è ancora nel cuore di molti sportivi italiani. Il risultato finale è senz'altro piacevole, i programmatori della SIMULMONDO questa volta ci hanno stupito ed impressionato. 1000 MIGLIA è un ottimo gioco: la giocabilità è elevata, le auto sono facilmente pilotabili e stupisce la realisticità delle varie situazioni. Sicuramente il game entrerà nella top ten delle vendite e non solo in Italia.



Se cercate il catalogo tascabile 1991 della BBURAGO... acquistate 1000 MIGLIA!!!! Il nuovo game della SIMULMONDO. Se poi volete anche un bel gioco di automobili: un misto fra arcade e simulazione, beh.... miei cari, anche in questo caso dovete comperare questo nuovo prodotto marchiato SIMULMONDO. Tutti sanno, soprattutto i nostri padri, che il 26 marzo 1927 vedeva la luce una fra le più gloriose gare automobilistiche italiane: la 1000 MIGLIA, che per molti anni avrebbe fatto nascere: liti, discussioni, amori ed odi. Ognuno parteggiava per un pilota, nel cuore di ogni italiano albergava il desiderio di partecipare, anche solo nelle vesti di spettatore, a questa mitica gara lunga 1600 chilometri (esattamente 1000 miglia). E fu appunto uno dei numerosi incidenti, che vide protagonista un pilota ed il pubblico, a convincere le autorità a sospendere questa gara, che aveva mietuto molte vittime illustri. E credetemi, 1600 chilometri per le macchine di quei tempi erano una distanza enorme, paragonabile all'avventura della Parigi-Dakkar, deserto escluso.
Quante volte i nostri nonni si sono vantati di avere visto Tizio o Caio col motore sfondato o con due pneumatici rotti? La gloria non era solo nella vittoria, per molti era una impresa il solo partecipare od arrivare al traguardo.
Ma bando alle malinconie, veniamo alla 1000 MIGLIA della SIMULMONDO: un gioco esaltante, con molte fasi di preparazione (quasi di strategia). All'inizio



1000 MIGLIA

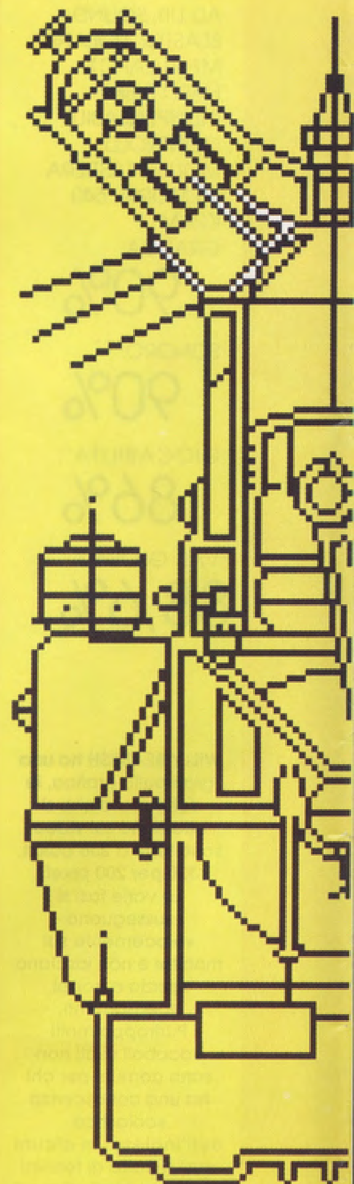


Schermo Scelte Principali

Scegli tra:	Corri nell'anno:	
Carica Gioco	1927	1931
Scegli Piloti Reali	1928	1932
Crea Nuovi Piloti	1929	1933
I Grandissimi	1930	Tutti

Usa il Joystick o il Mouse per scegliere



dovrete decidere quale pilota impersonare oltre a scegliere il copilota. Non dimenticatevi infatti (vista la distanza) che ci si alternava alla guida, come nelle moderne mille miglia. Ogni personaggio ha le proprie caratteristiche: di resistenza, di abilità...... Se non volete utilizzare uno dei caratteri "storici" preparati per voi dagli autori potrete crearvi il vostro pilota personale con le caratteristiche che più vi aggradano.



Fatto ciò dovrete "solo" scegliere l'auto che intendete portare al traguardo. I motori per voi non dovranno avere segreti: cilindri, pistoni, candele, diventeranno il vostro secondo hobby. Scegliete quindi l'auto, la marca, la potenza e quindi anche le prestazioni finali del veicolo. Ricordatevi che 1660 chilometri sono tanti, non sempre un'auto molto veloce è in gradi di arrivare in fondo senza troppe fermate per guasti e riparazioni. Spesso un buon compromesso fra velocità ed affidabilità sono il passaporto per la vittoria.

Una volta in strada l'auto e pilotabile con il solo utilizzo del joystick: avanti accelera, indietro frena, destra sterza a destra, sinistra a sinistra. Come vedete niente di troppo complicato: sempre se riuscirete a non andare troppo forte e quindi eviterete delle pericolose fuoriuscite di strada. Purtroppo per voi si corre su strade strette e cosparse di ostacoli ed alberi. Una corretta guida sarà indispensabile per chi vorrà arrivare vittorioso al traguardo.

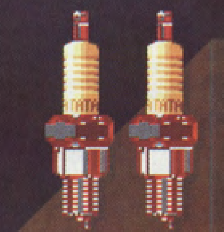
Il tutto è con una grafica eccezionale e con una colonna sonora gradevole.

Se siete appassionati di automobili o se collezionate modellini di auto, questo game vi risulterà oltremodo piacevole. Potrete misurarvi quasi dal vivo in tutte quelle operazioni che avete sempre sognato di fare e che magari eseguivate sui vostri fedeli modellini.

1000 MIGLIA

Scelta Ricambi Auto

Ricambio	Q.ta'
Candele	#0
Taniche Benzina	#0
Bottiglie Acqua	#0
Gomme di scorta	#0
Pompe Benzina	#0
Cinghie Distribuzione	#0
Batterie	#0
Alternatori	#0
Totale:	#0





Prendilo
Lasciala
Rifare
Continua

Puoi prendere un massimo di 6 ricambi

Informazioni Sulla Tappa

Tappa	Brescia - Parma
Descrizione	Strada generalmente pianeggiante con alcune difficili doppie curve
Lunghezza km	99
Fondo	Sterrato
Tempo	Sereno
Km Corsi	0

Sei appena arrivato a
Parma

Pilota alla guida

Nome	Danieli M.
Abilita'	069/100
Resistenza	043/100
Meccanica	022/100
Fav.	Firenze - Siena



Km Percorsi	99
Tempo Impiegato	02h 37' 18" 00
Velocita' Media	38 km/h
Posizione Appr.	Ignota



POPULOUS II

ELECTRONIC ARTS

PREZZO: n.p.
USCITA: GENNAIO 1992
GRAFICA:
100%
SONORO:
100%
GIOCABILITA':
100%
VAL. GLOBALE:
100%

VG &CW YEP!

Trials Of The Olympian Gods, alias Populous II, è il gioco per eccellenza su home e personal computer, almeno per tutti coloro che cercano un sano, duraturo e stupendo divertimento intelligente "formato pixel". Un nuovo sistema di gestione, che sviluppa ulteriormente la già vincente interazione del primo prodotto, si affianca a 1000 nuovi teatri di battaglia, in compagnia di dei, semidei e mostri soprannaturali. Giocatelo!!!



Gli dei sono tornati, grazie all'Electronic Arts, al team di sviluppo Bullfrog, a Peter Molineux e alla incredibile vastità e complessità della nuova, entusiasmante versione del best seller incontrastato del 1989-90, appena approdata anche ai lidi italiani. Ribattezzato Trials Of The Olympian Gods, Populous II viene ambientato nell'antica Grecia mitologica dove il giocatore dovrà affrontare Giove ed altre trentadue potentissime divinità. Ci siamo infatti messi in lista per ottenere il dono dell'immortalità e per ottenerla dovremo provare di esserne degni, quali combattenti e guerrieri d'altissimo rango, senza macchia, paura ed esitazione alcuna. Ecco allora apparire sul fatidico terreno di gioco isometrico tridimensionale, le possenti figure di Nettuno, Apollo e Prometeo, accompagnate da un nugolo di mostri e creature leggendarie, capaci di mangiarci in un sol boccone. Ora, Populous II è caratterizzato da una nuova interfaccia utente che accentua nuovi elementi di gioco tipicamente prossimi a quelli di un RPG. Il sistema di creazione delle divinità, ad esempio, permette allo sfidante umano di stabilire la sua forza e la propria personalità







ultraterrena, nonchè il suo aspetto fisico esteriore. Allo stesso modo l'intelligenza artificiale del programma varierà a seconda dei tratti somatici impostati dal giocatore, mentenendo il livello di competizione e di sfida il più alto ed ostico possibile. Ad esempio, una divinità controllata dal computer reagirà diversamente ad un dio di fuoco e ad un dio di acqua. Il giocatore dovrà anche

mantenere sempre felice il suo popolo, assicurandosi così la lealtà delle proprie genti, spinte in combattimento e spesso costrette ad inenarrabili sacrifici finalizzati alla nostra impresa. Piantare alberi, costruire strade e mura, oltre a render fertili i terreni, servirà infatti ad aumentare il classico valore di "manna", attraverso il quale ci sarà possibile affrontare avversari sempre più temibili e







potenti. Tutto ciò significa che più calamità e disastri naturali, fra le altre cose, potranno venir attuati ed inflitti ai danni delle genti controllate dagli dei rivali (come Elena di Troia che con la sua bellezza spingerà in battaglia la propria stirpe alla stregua di Kamikaze!); ecco allora prender vita sullo schermo Amiga una cornucopia di animazioni coloratissime e



particolarmente dettagliate, relative a tifoni, Gorgoni impazzite, vulcani in eruzione, onde anomale, alluvioni, fonti battesimali magiche (chiunque ci cada dentro verrà trasformato in nostro alleato), terremoti (con tanto di crepe e voragini nel terreno) epidemie, colonne di fuoco, tempeste e scariche di fulmini, che potranno risolvere più di una situazione di guerra, a nostro favore e in un batter d'occhio. In totale abbiamo ben trentadue calamità naturali fra cui scegliere, per far soffrire i nostri nemici (Ah!Ah!Ah!). Le frame d'animazione relative a questi, come ai tanti altri particolari del game, ammontano ad un totale che supera le 4500 unità, in una vera e propria apoteosi di dinamismo e realtà simulata. Ben 1000 sono i mondi da esplorare, su cui combattere ed affermare la nostra potenza cioè, sviluppati sull'intero utilizzo di 1 Megabyte di memoria di cui dovrà disporre il nostro computer. (è comunque annunciata la commercializzazione della versione a 512K RAM entro pochi mesi). Si gioca sempre nelle modalità Conquest o Custom, per le quali viene prevista la sfida vera e propria alle 32 divinità di Zeus o la "sagomazione" dell'environment di gioco secondo le nostre esigenze di guerrieri, combattenti ed esseri soprannaturali, nonchè relativamente ai livelli di difficoltà e al bilanciamento tra campagne e scontri armati ed opere di sviluppo urbanistico a la Sim City. Le differenze sostanziali rispetto alla prima versione sono facilmente evidenziabili in: maggior dinamicità delle animazioni, superiore dettaglio e definizione di ogni elemento, nonchè una ulteriore chiarezza di comandi e particolari di gioco che rendono ancor più immediato e gustoso l'approccio all'intero programma. Populous II è perciò ricco di azione, cose da fare e da pensare, icone da manipolare, personaggi da animare, ecc., ecc., il tutto confezionato in una veste audiovisiva decisamente superba che, ancora una volta, spinge verso le più alte vette del successo l'ultima fatica del team Bullfrog. Un gioco stupendo, longevo e incredibilmente accattivante e duraturo fino a quando... non uscirà la terza versione!!!



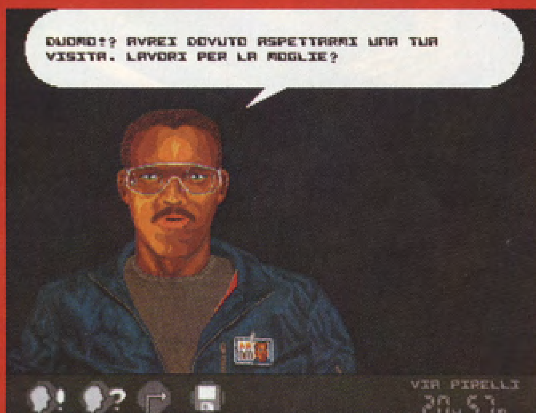
ITALIAN NIGHT 1999

SIMULMONDO

PREZZO: LIT. 60.000
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO: MASTER PIX
GRAFICA:
80%
SONORO:
85%
GIOCABILITA':
82%
VAL. GLOBALE:
82,3%

La Simulmondo decide di far "giocare in casa" il genere adventure. Proponendoci una sordida storia di delitti e misteri alla Agatha Christie, ambientata nella Milano degli anni 2000, la software house di I Play 3D Soccer e Mille Miglia ci regala un'ottima miscela di giocabilità, esplorazione ed intrigo, interamente realizzata in italiano. Quale miglior occasione dunque per vivere una stupenda adventure senza le problematiche della lingua, della manualistica e dell'eventuale Hint Book in cinese arcaico?!





In una fredda notte del febbrario 1999, nella Milano alle soglie del ventunesimo secolo una ricco imprenditore lombardo, Victor Erni, titolare fra le altre cose di una catena di concessionarie per auto sportive, perde la vita in un insolito e misterioso incidente stradale. Il tutto avviene alle 0.30 della notte, nei pressi del tunnel di S. Ambrogio, uno dei tanti condotti sotterranei che formano l'intricato network di comunicazione della metropoli. E già, perchè a causa dell'inquinamento (le targhe alterne evidentemente non sono servite a nulla!), dello smog e delle famigerate bombolette spray (il buco nell'ozono ormai si è trasformato in una voragine), l'intera popolazione milanese è stata costretta a trasferirsi sottoterra dove passa gran parte della giornata, al riparo da avverse condizioni atmosferiche ed ambientali. Tutto ciò comunque non ci scoraggia e, nei panni di dell'agente speciale Duomo, un perfetto alter-ego del più blasonato Nathan Never, potremo scorazzare a piacere per la città, cercando di far luce sull'insolito incidente. Se faremo un salto in via Pirelli, il tenente di polizia J. Greci saprà infatti darci numerose




informazioni supplementari sul caso, che appare particolarmente intricato e ben lontano dalla semplice realtà di un incidente automobilistico. La nostra agenzia investigativa, la Nemesis, con sede in Via Unione, vuole infatti delle precise risposte e, per giunta, nell'arco di ventiquattr'ore! Ecco allora venirci in aiuto la comoda interfaccia utente di Italian Nights 1999 che ci permette di spostarci con la massima libertà da una capo all'altro della metropoli, di investigare, di esaminare, raccoglie ed usare oggetti, nonchè di dialogare con parecchi personaggi che gravitano in qualche modo intorno alla vicenda di Victor Erni. Si parte dunque alla grande con un'avventura formato "Blade Runner" che sentiamo particolarmente vicina, grazie non solo all'ambientazione "casalinga", ma soprattutto ai testi e alla manualistica interamente in italiano. Eccoci allora a frugare in un tabernacolo della cattedrale, nel villino di Erni in piazza Piemonte o fra i rottami della sua Alfa 3000 SEI, ricoverata presso il garage della polizia in porta Garibaldi. Il tutto senza perdere un secondo e attivando la presenza del nostro alter-ego in pixel tramite l'esclusivo apporto del mouse. A questo proposito la gestione degli oggetti, l'esplorazione e la manipolazione di gadget ed accessori risulta ahimè un tantinello inconsueta, rispetto a tante altre adventure di chiaro stampo d'oltremanica, e perciò ostica da digerire e adottare durante l'intero gioco. Per fortuna la istruzioni risultano molto chiare e dettagliate, con esempi e supporti visivi, per cui, alla resa dei conti, anche un cieco potrebbe giocare ad Italian Night 1999. Graficamente parlando potremo goderci qualche simpatica "istantanea" futuribile della nostra cara Milano, senza tuttavia alcun tipo di animazione od interazione dinamica con elementi di background. Viene dunque spontaneo etichettare questo prodotto Simulmondo come un'insolita miscela tra un adventure ICOM (Shadowgate, ecc.) e un classico Jinxter o Fish! targati Magnetic Scrolls. Un "piatto ricco" allora per chi ama le buone avventure testuali, supportate dalla classica sbirciatina sul mondo in pixel che ci circonda, senza comunque tralasciare l'imperdibile apporto di icone-comando per azionare tutti i meccanismi dell'esplorazione e dello sviluppo della trama. Il sonoro sarà meglio lasciarlo perdere: avrete ben altro da pensare in ventiquattr'ore piene di intrigo ed azione!



LE PAGINE DEI LETTORI

Italianissima redazione di VG&CW, sono un vostro assiduo lettore e vorrei innanzitutto complimentarmi per l'ottimo lavoro che state svolgendo; attendo, ogni due settimane, trepidante l'uscita del giornale più mitico, al quale i vari miglioramenti non fanno altro che bene. Io posseggo un'Amiga, un Game Gear (a quando le recensioni?) ed un Super Famicom e vi assicuro che per noi videogiocatori non c'è niente di meglio di un giornale che unisca i computer e le console, fenomeni che, uniti, fanno la gioia di chi mangia "pane e joystick".
Vi volevo domandare il periodo in cui è prevista l'uscita di Street Fighter II per il 16 Bit Nintendo ed inoltre vi prego di fare delle "top Ten" dei giochi migliori, cosa che aumenterebbe il valore di VG&CW. Vale la pena di acquistare un Hard Disk per Amiga? Quali sono le case produttrici di Hard Disk con il migliore rapporto prezzo-qualità? Qual'è il migliore monitor per Amiga? Usciranno giochi di wrestling per Super Famicom? Perché sono così pochi i game in cui si può giocare in due per il Super Famicom? Ultima domanda: in uno degli ultimi numeri consigliavate di segnalare i pirati ad un certo numero di telefono: dopo la segnalazione quali provvedimenti saranno presi?
Sperando nella pubblicazione di questa lettera vi porgo i più cordiali saluti.
Paolo Gasbarri, Viterbo

Caro Paolo, grazie per i complimenti e veniamo subito al dunque.
Street Fighter II dovrebbe essere pubblicato entro la fine di gennaio: rimani quindi in trepida attesa!
L'idea delle Top Ten è fondamentalmente giusta, ma praticamente attuabile solo per i giochi per console: non essendo infatti copiabili (per ovvii motivi), sarebbe possibile stilare una reale classifica di gradimento, basata sugli effettivi dati di vendita forniti dai vari negozianti. Per il software normale ciò risulta invece impossibile perché i dati di vendita risulterebbero parziali a causa delle molte copie illegali smerciate sottobanco senza lasciar traccia alcuna. Volete allora la classifica per le console? Chiedetecela! (ci stiamo comunque già lavorando!). Comprare un Hard Disk per Amiga conviene solo se si è particolarmente amanti del genere adventure, in quanto solo una bassissima percentuale di software ludico risulta installabile su disco rigido. A causa della pirateria i produttori di software proteggono infatti gran parte degli arcade e dei giochi d'azione (specie se su uno o due dischetti al massimo) evitando la possibilità di trasferimento su Hard Disk. Se ti piacciono i game Sierra, Microprose, Accolade e via dicendo (quelli cioè particolarmente lunghi, complessi e forniti su più floppy) compra a colpo sicuro questo device: in caso contrario risparmia il tuo denaro! Il miglior Hard Disk per Amiga? E' senza dubbio il Supra Drive 500 XP che costa 899.000 al pubblico (IVA compresa) ed è distribuito dalla Soundware di Varese (0332-232670). I monitor vanno bene tutti e funzionano bene tutti: no problem!
Il WWF Wrestling per Amiga sta per uscire entro la fine di gennaio. Per quanto riguarda i giochi per due partecipanti su Famicom non so proprio cosa risponderti: sono le software house a decidere!!! Probabilmente fa loro maggiormente gola la conversione di uno shoot'em up o di un bell'arcade, piuttosto che una simulazione sportiva o un classico game per due, considerando il Famicom una classica console "coin-op"! Per quanto riguarda il telefono contro la pirateria di provvedimenti ne sono già stati presi parecchi e, credimi o no, parecchia gente è già stata multata in modo salatissimo ed è persino finita al "fresco"!

Ciao, mi chiamo Gaetano e ho 25 anni: mi complimento con la vostra meravigliosa rivista che leggo, pensate un po', da quando pubblicavate ancora le immagini dei giochi in bianco e nero (spero che questo sia sufficiente per far pubblicare la mia lettera). Nonostante le mie richieste di aiuto, ne avrò mandate sei o sette, non ho mai ricevuto risposta alcuna. Chi l'ha dura la vince, per cui eccomi ancora qui a scrivervi. Nelle altre lettere vi chiedevo se mai potrete risolvere le avventure Planet Of Lust e Bride Of The Robot: cosa mi dite? Non evitatemi manco avessi la lebbra, anche perché, al fine di veder pubblicata questa mia, non sono ricorso ha puerili scuse del tipo, "Ho scommesso con un amico...", "Ai miei compagni di classe ho promesso di apparire su VG&CW", ecc.! Inoltre vorrei sottolineare, cordialmente, la mancanza di colori e di c in molte foto degli ultimi articoli e recensioni pubblicate sulla vostra rivista. A volte si fa fatica a leggere il testo, a volte non si riescono a distinguere i colori: che sta succedendo?
Dopo la mia predica, che spero accettiate simpaticamente, vi mando anche alcuni cheat mode che spero (almeno quelli!) di vedere pubblicati.
Ciao e tanti auguri di Buon Natale e Felice Anno Nuovo!

Caro Gaetano, vorremmo innanzitutto chiarire una cosa a beneficio tuo e dei molti altri lettori che ci scrivono e tardano a veder pubblicate le proprie missive. Qui in redazione il mare di scartoffie, foglie, foglietti, ritagli e frattaglie varie (c'è persino gente che ci scrive utilizzando pezzetti di carta formato francobollo!) abbonda in maniera strepitosa e a volte, perder d'occhio (ma non vuol dire smarrire, sia ben chiaro!!!) qualche lettera può ahimè capitare! Come vedi la tua lettera viene pubblicata proprio in questo numero e, sinceramente, hai fatto bene a riscriverci perché le precedenti, credici o no, sono finite sotto una bella tazzona di caffè fumante che poi qualcuno ha "intelligentemente" rovesciato!!! Col caffè di montagna la lettera ci guadagna!!! Per Planet Of Lust e Bride Of The Robot non possiamo proprio aiutarti tuttavia e giriamo direttamente la tua richiesta a qualche magnanimo lettore all'ascolto: ragazzi, vogliamo dare una mano a Gaetano e a tutti coloro che stanno cercando di terminare queste adventure?
Per le foto ed i colori può constatare con i tuoi occhi che ogni problema è stato finalmente risolto: grazie per la pazienza! Scrivici ancora!

Cari amici di VG&CW, mi chiamo Salvatore Pagano e sono un ragazzo di 18 anni. E' la seconda volta che vi scrivo, ma la prima lettera deve essere stata cestinata ed ora ci riprovo, nella speranza che voi mi rispondiate. Prima di passare alla domande mi devo complimentare per la vostra rivista e per tutti gli sforzi che fate per accontentare le esigenze di noi lettori. Ecco le domande:
1) A quando l'uscita di Elvira II e di Shadow Of The Beast III?
2) Avete trucchi per Lupo Alberto e Mega Phoenix? (Ho l'Amiga 500)
3) Per concludere avrei da proporvi due innovazioni: perché all'interno della rivista non create un angolo con foto e punteggi raggiunti dai vari lettori-giocatori? Non è poi possibile proporre alle varie software house di stampare ogni anno un proprio diario scolastico? Che ne pensate, ad esempio, di un bel diario dell'Accolade con la loro storia, le anteprime, i trucchi per i giochi, ecc.?! In attesa di una vostra risposta vi ringrazio anticipatamente.
P.S.: Vai Mirko che appena uscirà Elvira II faremo le nottate!!!
Pagano Salvatore (Elvira's Best Fan), Milano.

Caro Salvatore, per quanto riguarda la pubblicazione di questa lettera e non della precedente leggiti la risposta precedente.
1) Elvira II dovrebbe uscire per Amiga e IBM PC entro il marzo '92. Tieni duro!
2) Purtroppo né per Lupo Alberto né per Mega Phoenix esiste alcun trucco. Shig!!!
3) L'angolo dei punteggi sarebbe facilmente "taroccabile" grazie ai vostri amati trainer e cheat mode!!! Quindi non ci sembra una grande idea! Per il diario proveremo a passar parola a chi di dovere e... chi vivrà vedrà!

Spettabile redazione di VG&CW, ho 17 anni e sono un vostro affezionato lettore da circa 7 mesi. Innanzitutto vorrei congratularmi con voi per la stupenda rivista che reputo la migliore, sia dal punto di vista dell'impostazione, sia dal punto di vista del contenuto, notevolmente ampliato con l'inserimento di nuove recensioni e dello spazio console che continuano a suscitare interesse da parte del pubblico. Ma veniamo al dunque: posseggo un IBM compatibile 80286, 20 MHz di clock, 1 Megabyte di RAM, scheda CGA e HD da 21 Megabyte. Ho anche un IBM PS/1 con HD, VGA e 1 Megabyte di RAM che uso quasi esclusivamente per giocare, visto che ho la sopracitata scheda per i 256 colori. A questo proposito vorrei porvi alcune domande concernenti i videogame.
1) Ho appena acquistato Gold Of The Aztec che fa abbastanza schifo per un motivo essenziale: la difficoltà. Non avreste per caso un bel cheat mode per le vite infinite?
2) Avete qualche trucco per Prehistoric (gioco stupendo!!!)??
3) Quand'è che recensirete Crime Does Not Pay (Titus)? Se lo avete già fatto potreste dire in che numero è stato presentato?
4) Uscirà Double Dragon III? Ci sarà una versione per PC?
Spero che queste mie domande siano gratificate dalla vostra attenzione e nel frattempo vi saluto distintamente.
Mark 18/2

Caro Mark,
Gold Of The Aztec non è brutto solo per la difficoltà, ma soprattutto anche perché non esiste alcun cheat mode!!!
2) Idem con patate per Prehistoric, anche se è comunque un gran giocone!
3) Crime Does Not Pay non è mai stato recensito e mai lo sarà: c'è di meglio in giro sul mercato!
4) Double Dragon III The Rosetta Stone è già uscito per Amiga e verrà presto convertito per PC.

Superba redazione di VG&CW, chi vi scrive è un ragazzo di 13 anni che possiede un fantastico Amiga 500 1.3 completo di espansione ad 1 Megabyte. Compro da due anni la vostra rivista e non mi lascio sfuggire un numero. Avrei alcune

domande da porvi e gradirei un risposta.
1) Mi potete dire quando uscirà Wing Commander per Amiga?
2) Qual'è il migliore simulatore di volo per Amiga?
3) Si dovrà aspettare ancora molto per giocare a WWF Wrestling?
4) Usciranno altre adventure in italiano? Quali?
Vi porgo i miei più sinceri saluti. Max

Caro Max,
1) Wing Commander per Amiga è annunciato per l'aprile di quest'anno. Rimani in ascolto!
2) F-19 Stealth Fighter della Microprose ed F-15 Strike Eagle della stessa software house.
3) Pochissimo, pochissimo!
4) Sì, Monkey Island 2, Italian Nights 1999 (già uscito) e Kings Quest V.

Ciao ragazzi,
mi chiamo Antonio e sono di Rimini; è la prima volta che vi scrivo, ma questo non vuol certo dire che non acquisti la vostra rivista regolarmente. Evito di farvi i complimenti perché ritengo che non esistano parole per potervi descrivere. Posseggo un'Amiga 500 espanso ad 1 Megabyte ed ho una domanda da porvi: quando uscirà Player Manager 2 per il mio computer? Non ci resisto più!
Visto che ci siete mi potreste consigliare un buon gioco tipo Casinò? Questo è tutto: a risentirci!
Antonio, Rimini

Caro Antonio,
Player Manager 2 (lo diciamo anche per tutti coloro in ascolto che hanno la "cornetta del telefono facile" e continuano a chiedercelo!) uscirà molto probabilmente entro il prossimo aprile.
Per quanto riguarda il gioco d'azzardo simulato aspetta ancora qualche mese e vedrai che la Capstone-Accolade convertirà per Amiga lo stupendo Trump Castle II.

Caro Alessandro,
scusami per la confidenza, ma ormai mi sembra di conoscerti, visto che un mio molesto concittadino, ben conosciuto da te ed anche, per loro sfortuna, dai numerosi lettori di VG&CW, mi parla continuamente di te.
Sto parlando di Diego il "pirata pentito" le cui lettere sono apparse negli ultimi numeri della vostra rivista. Spero che mi perdonino coloro che essendo più fortunati di me si sono già dimenticati di questo personaggio che sembra uscito da un manga giapponese con il suo testone ed il gocciolone che gli esce dal naso. Narrava la storia di un vero misfatto, il sacrificio di un intero pacco di dischetti pieni di stupendi giochi duplicati. Per una persona che non conosca Diego tutto ciò può sembrare impossibile; ebbene è tutto vero. Io adesso mi chiedo se è logico distruggere (e dico distruggere, non cancellare) una discreta quantità di dischetti perché piratati?
Non vi sembra il gesto di uno psicopatico? (a proposito, se conoscete una buona casa di cura, oggi i manicomi li chiamano così, pubblicatene per favore l'indirizzo!). Condannare la pirateria è giusto, ben inteso, com'è giusto che voi dell'"ambiente" portiate acqua al vostro mulino, esaltando i giochi originali. Vorrei chiedere però se vi rendete conto che la pirateria deriva proprio dai prezzi proibitivi che hanno molti programmi: non tutti possono permettersi di pagare un giochino 50-60.000 lire per avere lo stesso prodotto che da un pirata trovi a 5.000 lire. Mancherà la scatola colorata ed il poster, ma è il gioco che conta e non la confezione. Se i prezzi fossero accettabili tutto andrebbe meglio e la pirateria diventerebbe inutile. I costi di produzione sono bassissimi (un dischetto che a noi costa 1000 lire ad una grande industria costerà si è no 400 lire!) perciò vendendo i programmi a 20.000 lire e risparmiando un po' sulla confezione ci sarà sempre un discreto margine di guadagno da dividere tra il programmatore, il produttore e la distribuzione. Diminuendo i prezzi certamente le vendite aumenteranno ripagando sufficientemente le case produttrici. Inoltre scompariranno i giochi bruttini e fatti male, poiché solo quelli realmente belli riusciranno a vendere e a fruttare denaro.
Sono idee personali, non voglio imporle, ritengo però che siano in molti a condividerle. Finché ci saranno giochi che costano un'esagerazione e gente disposta a comperarli la pirateria fiorirà e sarà un bene per tutti noi videogiocatori. Ed ora un appunto per Diego da parte degli "amici" di cui ha parlato in tono poco lusinghiero: caro Diego, smettila di romperci le scatole con le tue stupidaggini sulla pirateria, le tue lettere e le tue frasi del tipo "State zitti voi che di computer non ne sapete niente e continuate a parlare anche sapendo di aver torto!". Il pensiero è un po' contorto e la coordinazione logico-grammaticale praticamente nulla, ma che volete, in fondo deriva dalla mente di Diego e non si può pretendere nulla di più. Avete visto la foto che non è proprio nulla di spettacolare e provate ad immaginare in che condizioni si trovi ciò che non si vede! Diego... il macrocefalo sei proprio tu con quel testone che ti ritrovi!
E tu, Alessandro, come hai trovato il coraggio di pubblicare quella foto? Non sai che leggono il tuo giornale anche dei poveri ragazzini innocenti che potrebbero rimanere scioccati per tutta la vita? E con questo termino la mia lettera, un po' lunga e polemica che spero verrà pubblicata dalla gentile redazione senza tagli sostanziali e modifiche varie, essendo specchio del pensiero e della voce di molti Quargnentini bistrattati nei precedenti angoli della posta.
Cari Saluti.
Capitano Uncino e l'Allegra Brigata (Quargnento, AL).

L'"Allegra Brigata" di tale Capitan Uncino non mi sembra, a dire il vero, tanto allegra; basta infatti graffiarne la patina di glamour spavaldo e di intrepida sicurezza per accorgersi che... c'è del marcio in Danimarca e anche in quel di Quargnento. Ma andiamo per gradi, al fine di non trasformare questa risposta in una vera e propria enciclopedia di "trucchi, consigli e soluzioni" per imparare ad usare il cervello, la forma grammaticale, la "m" e non la "n" nella parola impossibile e, se volete, un pizzico di rispetto nei confronti del nostro prossimo.
Dunque, la storia dei prezzi più bassi con meno pirateria è fondamentalmente e teoricamente giusta: peccato però che la maggior parte delle persone giunte a questa conclusione si sia "scavata la fossa" da sola, imprigionandosi in questo circolo vizioso con le proprie mani. E sì, cari pirati non solo di Quargnento, ma di tutt'Italia, se non aveste incominciato a far man bassa, qualche anno fa, di floppy multicolore, di etichette pittate a mano, di foradischi e di "cartuccione sproteggi - di - qui - copia - di - là - debugga - su - edita - giù" il corso della storia dell'intrattenimento informatico sarebbe stato ben diverso. VOI avete rovinato il mercato, impossessandovi scriteratamente e senza ritegno o remora alcuna dell'opera creativa di molte persone che, ancor oggi, nonostante tutto, continuano a credere in ciò che fanno: render felici cioé, voi videogamer, con miriadi di produzioni datevi in pasto con un turn-over impressionante! Visto perciò che qualche furbacchione ha pensato bene di coprirsi occhi ed orecchie e di credere alla favola del videogioco copiato, praticamente "regalato" dal pirata di turno (perché tanto sono giochini, perché è assurdo pagarli per nuovi, perché tanto li provate una frazione di secondo e poi li scagliate nella vostra rispettabile collezione da mostrare, con vanto e pomposità, al vostro vicino, quindi sono tutte scemate, ecc., ecc., vero?!?!), le software house hanno dovuto correre ai ripari. I prezzi sono quindi aumentati, per permettere di portarsi a casa un tozzo di pane a programmatori, designer, grafici, distributori, ecc., ecc., ed il fenomeno pirateria è stato oscurato dall'ombra di varie iniziative "punitive" come, legislazioni, associazioni, numeri verdi, ecc., ecc. Ma tutto ciò non è bastato, perché il danno combinato è stato troppo grande ed ha dilagato a macchia d'olio in tutto il mondo, nel giro di pochissimo tempo. Ci troviamo allora in una gravissima situazione di stallo che sarà molto difficile sbloccare e risolvere. Il tutto, lo ripeto in caso qualcuno volesse far orecchie da mercante (di software piratato), per colpa esclusivamente vostra, cioè di tutte le "allegre brigate" (scellerate) e di tutti i Capitan Uncino della situazione. Siete masochisti? Vi piacerebbe un brutto giorno (non troppo lontano se andrete avanti così) non trovare più nulla, ma proprio nulla, dal vostro "spacciatore" abituale e nemmeno nel più vicino e "ripudiato" Soft Center?!? Con quale coraggio vorreste annientare quei poveri ragazzini (di cui mi parli in tono tanto accorato) che credono nel software originale, nell'onestà, nella purezza degli intenti e soprattutto nei loro beneamati computer, costati più di un sacrificio, di un bel voto a scuola e di qualche mancetta settimanale? No, non sto facendo del moralismo o della retorica a basso costo: il problema è serio, anzi serissimo e voi non ve ne volete render conto. E già, è facile comportarsi come pecoroni e scaricare tutto l'odio, la malizia e le frustrazioni represse contro qualcuno che in tutto questa storia proprio non c'entra nulla! Diego ha forse l'unica colpa di aver effettivamente distrutto la proprietà altrui, senza, a quanto ne so, offrire un minimo risarcimento morale o materiale. Il suo gesto da "psicopatico" (come potreste allora considerare il gesto di chi copia e annichilisce l'opera creativa di un suo simile?!) è comunque sintomo di una voglia repressa di uscire dal fango, dalla monotonia, dalla tristezza e dal dolore di una situazione sbagliata, supportata da cattivi consigli e da tanto spirito di competizione e di rivalsa che sembra albergare in particolar modo a Quargnento. Prima che balziate alle conclusioni e che sviscerate le varie invettive contro di me e contro il povero Diego (ciccino, potevi pensarci su un attimo e po', prima di cannibalizzare i floppy disk degli amici no? Non potevi usare al massimo una bella calamita?), vi dirò che tutto ciò che ho potuto realizzare e che ho espresso non deriva nè dalla vostra lettera nè da quelle di Diego, bensì da una lunghissima missiva di Pierfranco (altro quargnentino - per chi si fosse messo solo ora all'ascolto) che mi sembra l'unico dell'allegra brigata con più grano salis in zucca. Pierfranco mi ha colpito infatti moltissimo con le sue parole (che vedrete presto pubblicate) e con la sua panoramica a volo d'uccello non solo sulla problematica originali-copie, computer-console, ecc., ma soprattutto sulla realtà di essere giovani, vivi e attivi in un borgo di provincia che spesso può risultare scomodo e stretto per chi ha grandi idee in testa e che, comunque, si apre alla vita di uomo maturo. Finita perciò la predica (spero che non me ne vogliate), vorrei aggiungere un paio di considerazioni personali a guisa di suggerimento. Lasciando da parte le copie, i dischetti distrutti, il gocciolone al naso di Diego (ma, dove l'hai visto? E poi la nostra non è mica una rivista di fotomodelli! Se dovessimo censurare una innocente instantanea di ogni lettore, cosa diventeremmo, Videogame & Lager World?!) e le mille diatribe per la console migliore, la moto migliore, l'orologio migliore e la "sfittinzia" più ambita, cercate di volervi tutti bene, di accettare i pregi e i difetti di chi vi sta vicino (per amore o per forza) e date libero sfogo alla voglia di vita, di simpatia, di unione e di amicizia e, perché no, di critica ed autocritica spiritosa, e costruttiva, che, inutile negarlo, traspare da tutta questa storia e dalle vostre lettere. Cercate, in pratica, di non farvi manipolare da nessuno e di non imbesuirvi con facili, quanto letali e sibilline chimere, lasciando che i veri pirati ed i veri fuorilegge approfittino delle vostre debolezze. La vita è bella ma difficile, ci sono tantissime cose da fare e da provare con pochissimo tempo a disposizione: gli amici, quelli veri (anche nella cattiva sorte) e quelli che soprattutto hanno il coraggio di scontrare le proprie idee e le proprie opinioni con quelle altrui (sempre che non si parli di scemenze con stupide prese di posizione) sono ahimè molto pochi. Dal mio punto di vista, anche se non lo avete ancora realizzato, voi siete già tutti amici, in un gruppo che deve lasciarsi alle spalle il nomignolo di "allegra brigata", che deve ambire al titolo di vera compagine di persone in gamba e che deve aprirsi non solo alle debolezze altrui, ma anche alle proprie, accettando in pieno la personalità e la mentalità di ognuno. Il motto "tutti per uno, uno per tutti" è ancora valido e se quell'"uno" ha avuto una buona idea, nonostante la fantomatica "gocciolona la naso", dategli retta!!! Copiare è sbagliato e noi l'acqua la tiriamo al vostro e non al nostro mulino!!

Provati per Voi!!!

ADVANTAGE

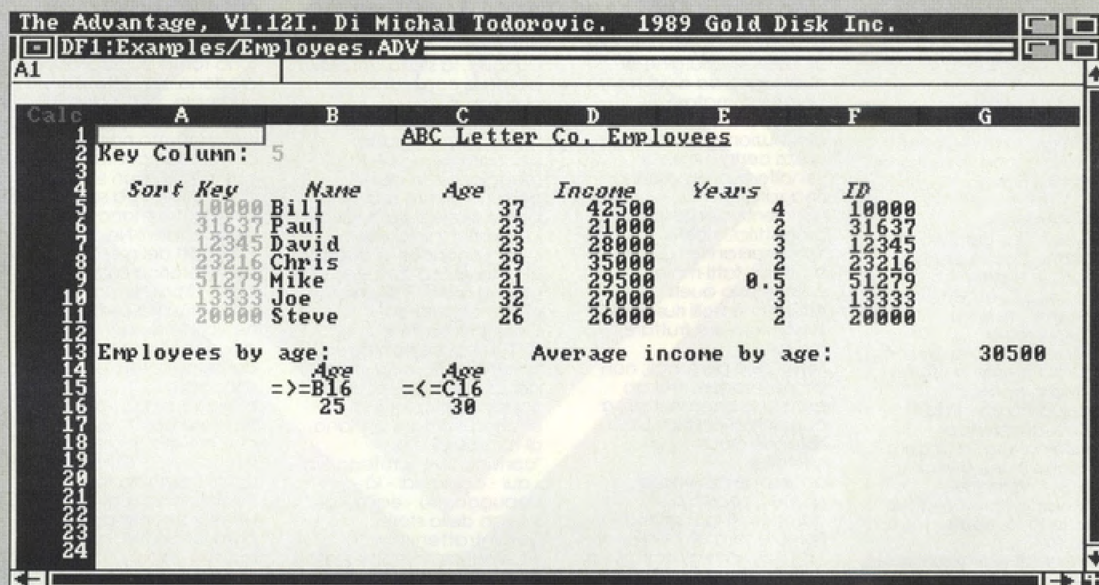
GOLD DISK

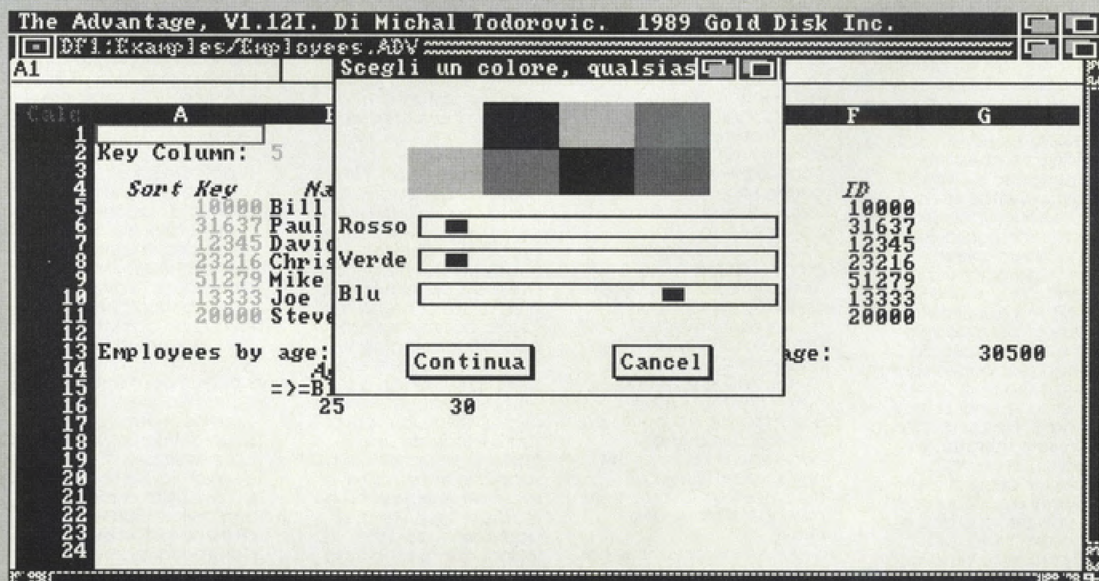
PREZZO: LIT. 159.000
USCITA: ADESSO
DISTRIBUITO DA: SOUNDWARE s.r.l.
VAL GLOBALE:

86%

Quanti di voi conoscono 1-2-3 della Lotus o EXCEL 3 della Microsoft? Quanti vorrebbero avere qualcosa di simile per la loro Amiga ad un prezzo ragionevole? Bene, se avete queste esigenze, la GOLD DISK con questo nuovo programma che unisce funzioni di database ad uno spreadsheet, ha fatto il prodotto che fa per voi.
Tenete poi presesente che ADVANTAGE permette di importare file LOTUS senza problemi di sorta.
Il foglio di lavoro può contenere fino a 65.000 righe e 65.000 colonne (se la memoria della vostra macchina lo consente). Il programma gira anche con soli 512K, ma è meglio possedere l'espansione ad un mega per non avere problemi.
L'interfaccia utilizzata è quella AREXX con uno speciale linguaggio di comandi macro.
Con ADVANTAGE è possibile creare grafici di ogni tipo e forma, sfruttando i 16 colori del Workbench.
Una volta caricato il programma con il mouse è possibile accedere ai vari menu a tendina, che contengono tutti i comandi utilizzabili.
Con il solo ausilio del topastro è possibile formattare una zona del foglio di lavoro ed assegnare attributi particolari ad aree di lavoro predefinite.
E' possibile decidere il numero massimo dei decimali, il formato della cifra: da boleano, a scientifico, a moneta, a percento.
Una volta terminato il lavoro, tramite i comandi contenuti nel gruppo PROGETTO potete salvare il file e mandarlo in stampa.
E' possibile creare grafici di varie forme: dalle classiche torte, alle barre, ai grafici lineari. Basta delimitare una zona del foglio di lavoro per vedere i valori trasformati sul video in un grafico più o meno complesso, al quale potete aggiungere descrizioni

ADVANTAGE è il valido successore di MAXIPLANE, che con le sue numerose release è sicuramente lo spreadsheet più usato dagli utenti AMIGA. Questo nuovo prodotto della GOLD DISK vuole essere un valido supporto per chi deve fare prospetti e calcoli senza troppe pretese. Le sue potenzialità sono infinite, la più grande limitazione è dovuta all'ambiente AMIGA: pochi colori e grafica scadente. Se però non volete fare grafici troppo elaborati... beh allora ADVANTAGE sarà in grado di risolvere facilmente tutti i vostri problemi, senza costringervi a studiare volumi di centinaia di pagine ed a frequentare corsi assai costosi.



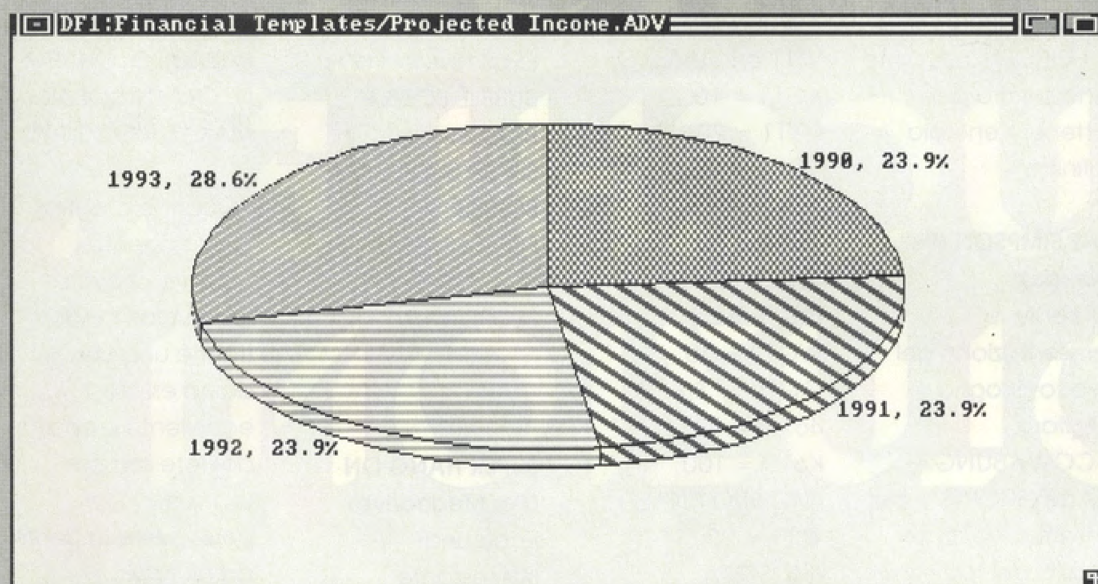


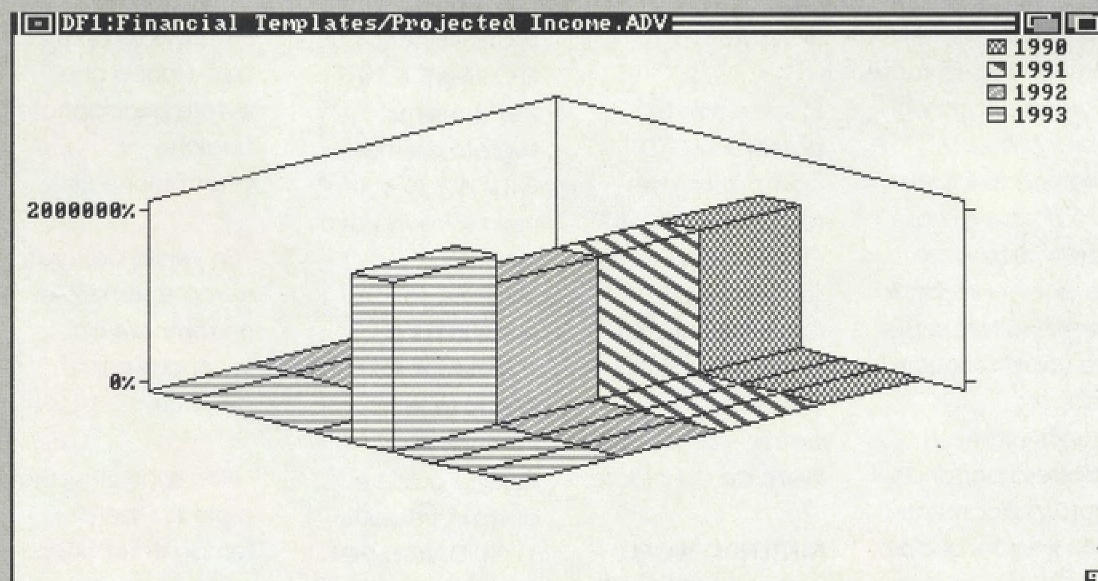
e titoli, oltre ad una legenda.
Il programma comprende tutte le funzioni più utilizzate. Nulla da invidiare ai vari applicativi del mondo MS-DOS. Se non fosse per l'interfaccia grafica 320 per 200 punti a 16 colori, nettamente inferiore ai vari EXCEL 3 o 1-2-3 per WINDOWS, che lavorano comunemente a 1024 per 768 pixel a 256 colori.
Se volete stampare a colori dovrete tenere conto di questa limitazione: 16 colori in alcuni casi sono pochi. C'è da dire che il programma costa abbastanza poco, nulla di paragonabile alle 800-900 mila lire di un software equipollente per il mondo DOS.
ADVANTAGE è uno strumento molto flessibile, adatto ad un home computer: non un programma da ufficio, ma un valido compendio per chi vuole presentare relazioni e stupire il proprio insegnante. Anche i genitori che durante il lavoro si devono confrontare continuamente con il mondo MS-DOS potranno apprendere informazioni utili da questo programma assai simile ai suoi fratelli maggiori che girano sotto WINDOWS. La possibilità di utilizzare le informazioni contenute in un foglio di lavoro elettronico tramite un database aumentano a dismisura le potenzialità di ADVANTAGE, che non finiranno mai di stupire l'utente più esigente.

The Advantage, V1.12I. Di Michal Todorovic. 1989 Gold Disk Inc.
DF1:Examples/Employees.ADV
DF1:Financial Templates/Projected Income.ADV
A6:C14 Sales Growth
Range inserito.

	A	B			G	H
1						
2						
3						
4	Year				1992	1993
5						
6	Sales Growth				15.00%	10.00%
7						
8	Percentage of S.					
9	Cost of Goods				45.00%	45.00%
10	Rent				2.50%	2.50%
11	Depreciation		[illegible]	[illegible]	15000.00	18000.00
12	Utilities		2.75%	3.00%	3.00%	3.50%
13	General Expenses		5.50%	6.00%	6.00%	6.00%
14	Advertising		7.50%	8.00%	9.00%	10.00%
15						
16	Dollar Amounts					
17	Interest on existing Debt		18000	18000	18000	18000
18	Tax Rate		28.00%	30.00%	30.00%	30.00%
19	----------					
20						
21	Revenues	400000	500000	600000	690000	759000
22	Cost of Goods Sold	200000	250000	300000	310500	341550
23	Gross Profit	200000	250000	300000	379500	417450

Cancel Cancel





CONSIGLI TRUCCHI E SOLUZIONI

HANNO COLLABORATO AI TRUCCHI DI QUESTO NUMERO: PAOLO FOPPIANI (PIACENZA), MAX, SALVATORE PAGANO (MILANO), MARIO GRONCHI (TORINO), DANIELE CELI (BOLZANO), FRANCESCO DORO (TREVISO), ANDREA SPATARI (FIRENZE), RIZZATO ILARIO (RONCO BIELLESE, VC).

ATTENZIONE! ATTENZIONE! RAFFAELE SUMMA DI AVELLINO CERCA DISPERATAMENTE CONTATTI PER RISOLVERE THE LAST NINJA III ED IN CAMBIO, SI METTE A DISPOSIZIONE PER FORNIRE QUALSIASI TIPO DI AIUTO. TELEFONATEGLI A QUESTO NUMERO (ORE DEL MATTINO ESCLUSE): 0825-760204.

LOTUS TURBO CHALLENGE 2 (Per Amiga):
Le password!! 2) TWILIGHT, 3) PEA SOUP, 4) THE SKIDS, 5) PEACHES, 6) LIVERPOOL, 7) BAGLEY, 8) E BOW. Se poi inserirete le parole TURPENTINE o DEESIDE otterrete, rispettivamente, tempo illimitato e meno ostacoli sul percorso. Con DUX infine si dovrebbe accedere ad uno strano sotto-gioco a la Space Invaders!

ROCKETEER (Per il N.E.S.):
Ecco le password: 2) 490-629-312, 3) 435-765-818, 4) 775-454-215, 5) 318-469-417, 6) 040-473-312.

EYE OF HORUS (Per Amiga):
Iniziate una partita e mettete in pausa il gioco (F9); premete contemporaneamente SHIFT (quello di sinistra) ed HELP. In questo modo attiverete il modo gabola che vi renderà invulnerabili a qualsiasi attacco.

ELF (Per Amiga):
Basta digitare CHOROPPO durante una partita per ottenere energia infinita.

THE SIMPSON (Per Amiga):
Durante la presentazione del gioco bisogna digitare "COWABUNGA-EATMYSHORTS" - per il trattino utilizzate quello del tastierino numerico. Il resto è riferito alla tastiera americana. Durante il gioco si avranno vite infinite e premendo il tasto "F" si passerà al livello successivo. Se poi, nel secondo livello, salterete per tre volte sul secondo tappeto, quest'ultimo si sposterà portandovi automaticamente alla fine del quadro.

WRATH OF THE DEMON (Per Amiga):
Solo se possedete una cartuccia Action Replay, attivate lo Slow Motion non appena apparirà sullo schermo, a caricamento terminato, la scritta Get Ready. Regolate dunque la velocità del gioco fino a quando il cavallo diventerà trasparente: ora sarete invincibili!!

BUBBLE BOBBLE SECONDA PARTE (Per Game Boy):
1) Password
VLT1 = 1 LIVELLO
XGT1 = 10 " " " "
FGT1 = 20 " " " "
5G51 = 30 " " " "
SGTF = 40 " " " "
1GTF = 50 " " " "
(MOSTRO)
CGTF = 60 " " " "
WGT3 = 70 " " " "
GGTW = 80 " " " "
46TW = 90 " " " "
K6TD = 100 " " " "
(MOSTRO FINALE)
4LT1 = 25 " " " "
(MOSTRO)
HLT3 = 75 " " " "
(MOSTRO)

2) Inserendo la password KGTD comparira' nel round il numero 100 (10esimo livello seconda parte). Ora spostando la crocetta a destra o a sinistra si potra' scegliere il livello da cui iniziare.

NINTENDO WORLD CUP (Per Game Boy):
1) Password
2 partita 22433
3 03333
4 53033
5 36333
6 17233
7 42933
8 56133
9 51333
semifinale 08633
finale 01633

BUBBLE BOBBLE (Per il N.E.S.):
Questo incredibile gioco contiene 2 mondi: BUBBLE BOBBLE e SUPER BUBBLE BOBBLE, contenenti ognuno 113 livelli. Eccovi le password
EECJJ livello 112 in BUBBLE BOBBLE
BBAJI livello 1 in SUPER BUBBLE BOBBLE
FCGFJ livello 61 " " " " " " " "
EECFG livello 112 " " " " " " " "

SUPER HANG ON (Per Megadrive):
Ecco una interessante password
5FF3F546F35564
FFOSLPIMFJQNKS
Per il menu' segreto premere: GIU',A,B,C e start nello schermo dei titoli.

MIDWINTER II - FLAMES OF FREEDOM (Per tutte le versioni):
Questa guida è divisa in tre parti:
1) GUIDA GENERALE
2) SOLUZIONE DELL'ISOLA DI NICOBAR
3) ELENCO DELLE ARMI SEGRETE

1) GUIDA GENERALE:

Ci sono 41 isole nell'arcipelago di Midwinter II, ma per fortuna dovete liberare obbligatoriamente solo le isole di DHAFRA, LOBOS e CAMARGO. Ecco quelle che ho liberato io per finire il gioco:
LOBOS, DHAFRA, CAMARGO, CALABAR, DUOUM, SATARA, GRAN PARADISO, GHAEAL, NDOLA, NICOBAR, MAKAT, MOCORITO.

- Quando create il vostro agente cercate di avere tutti i valori medi tranne uno che dovrà essere eccellente e che dovrete sempre usare per persuadere la gente ad aiutarvi.

- Salvate sempre il gioco dopo che avrete guadagnato qualche informazione utile.

- Se venite catturati cercate sempre di corrompere i secondini con il denaro.

- Non spostatevi mai a piedi, si perde tempo ed energia.

CONSIGLI TRUCCHI E... SOLUZIONI

- I mezzi migliori sono: Jeep, Autocisterna, Motoscafo, Hovercraft e tutti quelli aerei, tranne la mongolfiera.

- Non riposatevi mai; se ci sarete costretti non fatelo mai per più di un'ora.

- Sotto l'attacco dell'armata viaggiate solo con il biplano o l'elicottero e usate tutte le armi segrete accumulate fino a quel momento.

- Fatevi sempre curare le ferite anche se le medicine sono scadenti.

- Le ferite peggiori sono quelle alla testa e alle gambe.

- Non uccidete mai i traditori: fatelo solo se vi verrà richiesto.

- Durante l'attacco finale non fate avvicinare troppo nessuna unità al quartier generale di Agora.

2) SOLUZIONE DELL'ISOLA DI NICOBAR:

Tra gli obiettivi avrete: arruolare Krenter, assassinare E. Graniger e liberare J. Pearson (catturato per aver intonato canzoni di protesta - assomiglia a John Lennon!). Arrivati a Salamadi cercate d'atterrare in mare, lontano dalle unità nemiche e contattate (spostandovi a nuoto) A. Williamson. Alice vi dirà dove trovare N. Kokuyia, H. Selucky, S. Hejoz, M. Lamontagne ed L. Freitas. Riprendete l'aviogetto e andate dalla Hejaz che si trova nella valle di San Lucas. Questa vi dirà dove si trovano A. Hodlum e L. Jalofsky. Raggiungete la strada e prendete un mezzo per andare da Jakofsky. Quest'ultima vi porterà da Michelle Marchetta, la donna di Kreuter cioè, in un viaggio segreto. Michelle vi darà dei documenti falsi e contatterà Kreuter. E' scontato il fatto che dovrete andar subito da Kreuter e, arruolandolo, completerete un obiettivo della missione. Costui vi dirà dove si trova A. Long. Dirigetevi da lui, ma non fermatevi perchè è un traditore. Andate invece un poco a nord dove troverete Pearson, il cantante, e salvatelo. Dirigetevi ora da Pigano, il tizio di cui vi aveva parlato Kreuter, e cercate di convincerlo in qualche modo ad aiutarvi. Se ci riuscirete vi porterà con un viaggio segreto da Graniger. Selezionate un'arma e sparate all'impazzata su Graniger. Avrete così terminato l'isola. Gli abitanti vi daranno dei rubini e l'Occhio di Dio.

3) LE ARMI SEGRETE:

a) THE VISITING CARD - E' un apparecchio che permette di aprire qualsiasi tipo di porta.
b) MATAHARI CAPSULE - E' una droga che riesce a persuadere ogni persona ad aiutarvi.
c) BLACK WIDOW - Permette di uccidere la prossima persona sulla lista degli obiettivi.
d) FLYING FOX - Permettere di distruggere il prossimo edificio sulla lista degli obiettivi.
e) ICARUS JACKET - Con questo volerete come Rocket Ranger e Rocketeer!
f) STUN GAS - E' un gas nervino che rende incoscientitutte le persone nel raggio di un miglio.
g) BLOODHOUND - E' un apparecchio che vi porterà vicino alla prossima unità nemica sulla lista.
h) COD'S EYE - Mappa tutte le unità nemiche su ogni isola.
i) GENIUS GUN - Distrugge tutti i veicoli vicini. Usatelo solo dalla terraferma.
l) BRIGHT FISH - Distrugge tutte le unità navali vicine. Usatelo solo da un sottomarino o da una nave.
m) LAZY VULTURE - Distrugge tutti gli aerei, i mezzi terrestri e le navi in superficie nei paraggi. Usatelo solo dall'alto (cioè da un mezzo aereo).
n) MAGIC BULLETS - Distruggono tutti i mezzi nemici nelle vicinanze. Potrete usarli in qualsiasi ambiente o circostanza.
o) JUDAS SEQUENCE - Mappa la posizione di tutti i traditori dell'isola in cui ci si trova e fa sì che questi vi aiutino.
p) SAINT BERNARD - Permette di salvare la prossima persona sulla lista degli obiettivi.
q) BEGGING BOWL - Vi porta direttamente vicino alla prossima persona da arruolare sulla lista degli obiettivi.

FINITE IL GIOCO E, COME ME, FINIRETE SULLA PRIMA PAGINA DEL TIME!!!



UNIVERSO PARALLELO

WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

GAMES WORKSHOP
PREZZO: LIT. 33.900
USCITA: ADESSO

Un ennesimo mondo fiabesco in cui tutto può succedere, centinaia di personaggi, atmosfere incantate, scontri furibondi e un mare di infinita giocabilità sono contenute nelle circa 400 pagine del libro base di Warhammer, vero e proprio colosso RPG realizzato dalla Games Workshop. Forse si tratta di qualcosa di più anche della pietra miliare gettata dagli AD&D targati TSR; Warhammer è infatti un sofisticato media per entrare a far parte del "Vecchio Mondo" dove il male, perennemente in lotta con il bene, offre molteplici situazioni di vita ed esperienza personale ad un tipo di giocatore-protagonista molto più maturo, versatile e presente degli eroi TSR.

IL VECCHIO MONDO DI WARHAMMER

Da un modesto background storico, che ci introduce nelle terre di un mondo incantato, ove albergano elfi, nani, umani e halfling, nasce il pretesto per catapultare i giocatori nel ruolo di paladini del bene, questa volta impegnati ad affrontare la minaccia degli dei malvagi, avidi di sangue, potere e ricchezza.
Proprio come accade nei più completi e sviluppati RPG, in Warhammer abbiamo la presenza di un "dungeon master", ribattezzato Game Master, che si incarica di stendere il canovaccio di ogni avventura, di guidare i partecipanti verso trappole, ostacoli ed insidie varie, nonché plasmare dal nulla la fisiologia e l'anatomia di ognuna delle terre del Vecchio Mondo.
Le gigantesche proporzioni di questo gioco risultano palesi quando si parla di oltre 100 personaggi base, dotati ognuno di 130 differenti doti e abilità, nonché dello scenario di gioco incredibilmente vasto e reale. Se siete allora stanchi di vestire "la giubba" di guerrieri, maghi, sacerdoti e ladri, potrete scegliere il vostro alter ego fra alchimisti, farmacisti, accattoni, menestrelli, condottieri, fuorilegge, predoni, giocatori d'azzardo, pescatori, cacciatori di taglie, ecc., nell'ambito di una società terribilmente poliedrica e multicolore.
Attenzione però, solo partendo come appartenenti ad una delle quattro classi razziali di abitanti (umani, gnomi, nani e halfling) potremo intraprendere la carriera dei suddetti personaggi, basandoci sulle varie possibilità di successo e maturazione offerteci dal nostro tipo di estrazione e dalle nostre possibilità e caratteristiche peculiari.
Ogni modalità di sviluppo verso uno dei suddetti inquadramenti sociali prevede allora una vasta gamma di potenzialità che si andranno a sviluppare e ad applicare in ogni singolo aspetto del gioco. Un nano farmacista, ad esempio, non si limiterà a preparare unguenti e pozioni al fine di curare ferite e lenire dolori, ma potrà anche prodigarsi per acquisire la sapienza necessaria in campo botanico, medico, chirurgico, alchimistico, ecc.
Nasce dunque dalla tipologia base di un personaggio una crescita esponenziale di attributi, doti, conoscenze e, ancora, difetti, lacune, deficienze e, in generale, caratteristiche negative a livello fisico, psichico e intellettivo. Un personaggio potrà allora ammalarsi, impazzire, diventare cleptomane o megalomane, maturare fanatismi religiosi, e persino limitare le proprie prestazioni fisiche perdendo un arto, cadendo vittima di un'incurabile introversione o perdendosi in fughe dalla realtà dovute ad alcolismo e tossicodipendenza.

C'E' TUTTO, PROPRIO COME NELLA "REALTA'"

Ciò che gli AD&D hanno cercato di proporre ed iniziare in numerosissimi set base ed espansioni varie, Warhammer lo realizza e lo spinge fino ad un altissimo livello di realismo in un unica edizione che, non a caso, stordisce e confonde, di primo acchito, anche il più esperto amante di RPG. Continuando a parlare, ad esempio, della flora e della fauna del Vecchio Mondo, sembra quasi di avere a che fare con un vero e proprio trattato scientifico che illustra, con tabelle, schemi, immagini e tabelle specifiche, ogni tipo di essere vivente che può essere domato, cacciato, combattuto, sfruttato e reso partecipe, attivamente, nella nostra avventura. Per non parlare poi dell'oggettistica avanzatissima che ingloba praticamente tutto ciò che si può trovare nella realtà e nella magia di un mondo medievale, e che andrà ovviamente studiata a fondo dai "poveri", ma incredibilmente appagati, Game Master della situazione.

LA DOTAZIONE BASE ED EXTRA

Per giocare è sufficiente, come al solito, carta, penna e scheda segnaletica personale di ogni partecipante, come quelle riportate a titolo esemplificativo all'interno del manuale. Qualche dado, molta fantasia, parecchie ore di tempo libero e voilà, la magica porta sul mondo di Warhammer si apre come d'incanto. Al gioco base si affiancano alcune espansioni (Warhammer Fantasy, Battle Warhammer

40.000 e Warhammer Fantasy Roleplay), nonché una particolare raccolta di edifici e costruzioni varie in cartoncino, utili, ma non indispensabili per creare uno stage concreto e coloratissimo su cui far muovere la nostra intelligenza, già provata per un notevolissimo sforzo di immaginazione.

AMARLO, ODIARLO O...
Warhammer è una vera colonna portante del mondo RPG; ha un'unica pecca: potrebbe farvi dimenticare completamente gli AD&D, nonché diventare come una vera droga, una ragione di vita, se non una permanente estroflessione del vostro ego immaginativo, coesistendo con qualsiasi cosa facciate. Warhammer non si gioca, si vive, non si impara, si matura, non finisce nella polverosa mensola dei libri, ma ci invade e ci strega, offrendoci una "pericolosa", ambita e irrinunciabile fuga dalla realtà nella realtà: Warhammer è, allo stesso tempo, incubo e sogno di ogni gamer RPG. Pensate bene a tutto ciò prima di acquistarlo!!!

WARHAMMER FANTASY BATTLE

GAMES WORKSHOP
PREZZO: LIT. 61.900
USCITA: ADESSO

Se vi piacciono le battaglie, quelle fra miniature in particolare, e volete godervi tutta la magia del poliedrico macrocosmo di Warhammer, ecco arrivare il corposo e completissimo volume delle Fantasy Battle, vero e proprio vademecum del guerrafondaio... "in scala"! Sia per il neofita che per l'esperto, Fantasy Battle offre un dossier completo e numerosi strumenti per realizzare immediatamente qualsiasi tipo di battaglia su qualsiasi superficie di gioco. Basta infatti possedere una qualsiasi area di gioco (che va dai pochi centimetri quadrati di un tavolino all'intero pavimento di casa - basta poterci alloggiare tutte le miniature) per dislocare i pezzi ed impiegare la versatile e completissima serie di regole fornita all'interno di Fantasy Battle. Proprio come accade nella realtà, i contorni del teatro di battaglia ed ogni singolo particolare di questo vengono a rivestire un'importanza strategica vitale per lo svolgimento degli scontri. Le varie pattuglie od unità di guerrieri dovranno infatti negoziare i propri progressi e spostamenti, imparando ad aggirare ostacoli come, boschi, foreste, crepacci, corsi d'acqua, montagne, ecc., nonché evitare gli schieramenti avversari, sfruttando gli stessi avamposti, zone salde e potenziali rifugi, depositi sul campo durante la preparazione dello scenario.

LO SCRIGNO MAGICO DI FANTASY BATTLE
Fantasy Battle non è solo una raccoltona di regole per combattimenti, bensì un vero e proprio supporto per concretizzare tangibilmente ogni singolo aspetto di una battaglia simulata. All'interno del volume troviamo infatti numerose sezioni dedicate non solo alle regole e agli svolgimenti degli scontri, ma soprattutto alla creazione stessa delle miniature, degli scenari e alla relativa colorazione. Ecco allora che giocare con Fantasy Battle diventa un grande, anzi, gradissimo hobby che include ogni singolo aspetto di questo universo parallelo di cui la Games Workshop è una delle principali creatrici. In questa dimensione infatti, Warhammer si rivela particolarmente esigente ed impegnativo, coinvolgendone l'utente in maniera completa e gratificante sotto ogni punto di vista.

E GLI AMANTI DELL'RPG?
Cosa potrebbe spingere tutti i "puristi" del Warhammer RPG originale a sposare la causa di Fantasy Battle? E' presto detto: la passione, l'interesse e la soddisfazione per creare un magico mondo, completo in ogni singolo dettaglio, dove si potrà quindi dar libero sfogo alla propria fantasia per rivivere scontri ed epopee belliche terribilmente spettacolari. Fantasy Battle sta dunque a Warhammer Fantasy Roleplay come un videogame action sta ad una simulazione arcade-strategica. Grazie al volume in questione potremo infatti tuffarci a capofitto nella creazione, nella modellazione e nella definizione di un vero mondo miniaturizzato dove tutte le nostre esperienze di wargamer verranno impiegate per il massimo divertimento. Non abbiate paura di sbagliare o di commettere errori: in Fantasy Battle non è stato trascurato proprio nulla e seguendo le dettagliatissime guide di Tony Ackland e Dave Andrews, tanto per citare qualcuno dei molti artisti che hanno contribuito a quest'opera, potrete sviluppare grandi cose con la massima soddisfazione.

LA "BIBBIA" DEL WARGAME
Ricchissimo di illustrazioni, dettagli, particolari, guide, schemi e tabelle, Fantasy Battle è un capolavoro davvero unico nel suo genere; ecco dunque la risposta ideale a tutte le esigenze di modellisti, wargamer e neofiti convinti (dotati di grande spirito creativo, un pizzico di pazienza e tanta volontà) per portarsi a casa un vero e proprio vademecum. Di un libro così se ne sentiva proprio la mancanza!



WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY, WARHAMMER FANTASY BATTLE sono in vendita presso PERGIOCO di Milano

GAME BOY

PAPERBOY

NINTENDO-MINDSCAPE

PREZZO: N.P.
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE PRESSO: MASTERPIX
GRAFICA:

97%

SONORO:

90%

GIOCABILITA':

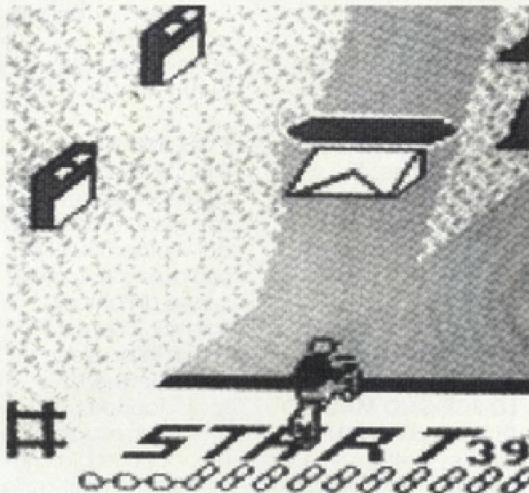
95%

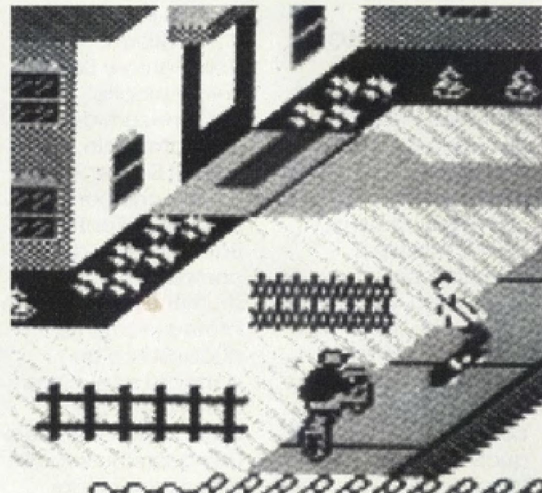
VAL. GLOBALE:

94%

Convertito magistralmente anche per Game Boy, il game del ragazzino portagiornali ci investe con tutta l'originale carica di divertimento arcade. Ottima grafica, tantissima giocabilità, integralmente tratta dall'originale coin-op e manualistica interamente in italiano, coronano con successo il primo gioco per Game Boy importato e distribuito in esclusiva dalla Leader di Varese.

Paperboy, convertito finalmente anche per il portatile Nintendo, è il primo titolo importato per Game Boy e distribuito in esclusiva dalla Leader di Varese: aspettatevi dunque grandi cose! Per il momento, vestite i panni del simpatico e sbarazzino postino su due ruote (BMX, naturalmente!), impegnato a consegnar giornali in tutto il vicinato, causando il minor numero di danni possibile a case, finestre, cose, persone ed animali che incontrerà durante il tragitto. Il soggetto di gioco è particolarmente conosciuto a livello universale, grazie alla enorme popolarità di un eroe del videogame che, nel corso degli ultimi anni, è passato di conversione in conversione, dopo il grande successo dell'omonimo coin-op. Sviluppando il percorso di gioco sulla classica impostazione grafica tridimensionale, in prospettiva, potremo guidare la nostra bicicletta, utilizzando il tasto A per scagliare i quotidiani all'indirizzo delle mail-box disseminate sui marciapiedi. Dovremo tuttavia evitare cani, teppisti in motocicletta (in prossimità degli incroci), ragazzini su skateboard, danzatori di break dance, tricicli e giocattoli abbandonati, nonché tombini, pneumatici rotolanti, pietre tombali, transenne e mille altri ostacoli che potrebbero costarci un fragoroso capitombolo e la perdita di una vita. Occhio poi a non mancare le cassette della posta, perché se collezioneremo un certo numero di vetri rotti, verremo licenziati in tronco! A seconda delle nostre prestazioni (si guadagnano punti a seconda del tipo di consegna effettuata - giornale su veranda, giornale in cassetta, vetro rotto, ostacolo evitato, ecc.) al termine di ogni fase ci verrà assegnato un giudizio di rendimento in base al quale potremo proseguire o meno nella nostra impresa. Ottima e veloce grafica tridimensionale, tanta giocabilità (bisogna farci un po' la mano) e un frizzante commento sonoro sposano l'intelligente traduzione in italiano del libretto di istruzioni (grazie Leader!!) per confezionare un prodotto validissimo sotto tutti gli aspetti.





SPUD'S ADVENTURE

ATLUS

PREZZO: LIT. 69.000
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE PRESSO: MICROMANIA & COMPUTER LAND
GRAFICA:

92%

SONORO:

94%

GIOCABILITA':

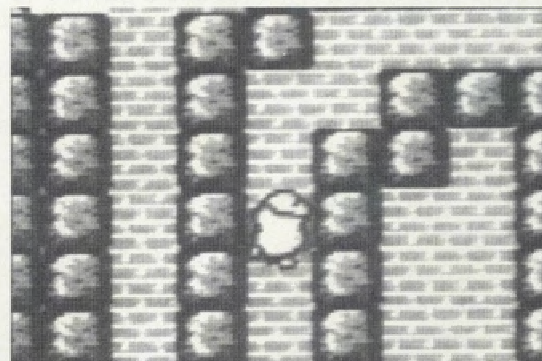
97%

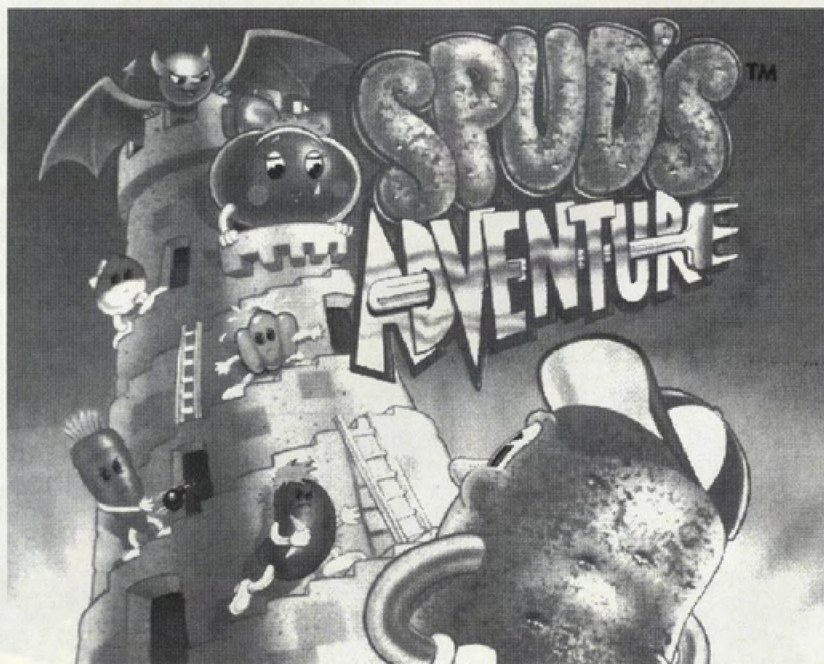
VAL. GLOBALE:

94,3%

Prendete una cassetta di verdura mista, buttateci dentro un Game Boy e la vostra voglia di arcade sbarazzino, quindi irrorate il tutto con del fertilizzante magico: otterrete Spud's Adventure, un Game Pak tanto originale quanto intrigante e longevo, dedicato a tutti, ma proprio a tutti gli smanettoni di ogni età.

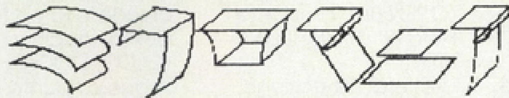
Oh no! La principessa pomodoro (Mato Princess) è scomparsa e così pure i suoi prodi guerrieri! La patatina Spud allora dovrà penetrare nella fortezza magica ed esplorarla fino in fondo per salvare la bella pomodorina rapita. Durante il cammino potrà tuttavia incontrare numerosi amici quali, le quattro carte del "come-quando-fuori-piove", Waterman il cocomero, Peppo il peperone, Gerrit la carotina lancia-bombe, Arnie la barbabietola boomerang e Terri la rapetta, nonché parecchi nemici come, Forkem la forchettina, Flappe la mela bacata, Iga Iga il virus distruggi-vegetali ed Devi il diavoletto. Tutto il gioco, così fantasticamente portato alla luce con foggio di fantasia e grafica cartoon, si sviluppa attraverso una stranissima, ma divertentissima miscela di fasi arcade, adventure e shoot'em up, vissute in ordine sparso grazie alle molteplici modalità di gioco offerte dal Game Pak. Spud's Adventure nasce sul display LCD come una specie di RPG "ortofrutticolo" e si sviluppa come una gran baraccone da luna park ricco di azione, gameplay e divertimento per tutte le età. Si può giocare in due, ci sono le password per archiviare i progressi stabiliti, un mare di grafica animata e dinamicissima, nonché un sonoro tipicamente fumettoso. Ecco allora un gioco davvero originale, longevo e divertentissimo per il piccolo, grande Game Boy, che grazie alla manualistica in inglese potrà battere in volata molti altri analoghi prodotti nati nella terra del sol levante!





" Prima gli unici .... Ora i prima anche con il PC-Engine Duo e il MEGA CD "

SUPER FAMICOM NEO - GEO MEGADRIVE PC - ENGINE





MICROMANIA

Via XXV Aprile,80 - Besozzo - 21023
Varese - Italy
Tel / Fax: 0332 - 970189

COMPUTER LAND

Via Trieste,6 - Cassano Magnago - 21012
Varese - Italy
Tel / Fax: 0331 - 204074

GAME GEAR GAMEBOY PC-ENGINE GT

PC ENGINE DUO

SUPER CD ROM 2

Japanese & American Import

Le vere novità in anteprima

SEGA MEGADRIVE

Woodstock	MegaCD	Lire: 120.000
Exil		Lire: 130.000
Ninja Buraiden		Lire: 128.000
Fighting Masters		Lire: 100.000
Earnest Evans	MegaCD	Lire: 109.000
Sol-Feace	MegaCD	Lire: 100.000
Taiheki		Lire: 129.000
Undead Line		Lire: 129.000
Feiarie	MegaCD	Lire: 110.000
Task Force HarrierEX		Lire: 125.000
Dahna		Lire: 130.000
Sorcer Kingdom		Lire: 122.000
F1 Grand Prix Nakajima		Lire: 115.000
Double Dragon II		Lire: 129.000
I love Donald Duck		Lire: 70.000
F1 Circus		Lire: 110.000
Golden Axe II		Lire: 89.000
Valis		Lire: 125.000
Nobunaga		Lire: 173.000
Toragia		Lire: 130.000
Rangleser		Lire: 110.000

GAME GEAR

Donald Duck Lucky Time	Lire: 57.000
Aleste	Lire: 70.000
Ariel	Lire: 67.000
Sonic the Hedgedog	Lire: 57.000
Heavy Weight Champ	Lire: 62.000
Space Harrier	Lire: 52.000

GAMEBOY

Rastan Saga II	Lire: 50.000
Rockman World II	Lire: 52.000
Namcot Classic	Lire: 51.000
Gambare Goemon	Lire: 56.000
Chibimaruko II DX World	Lire: 56.000
Dodge Boy	Lire: 50.000
Highpar Boy	Lire: 87.000
SD Gundam Sengokuden	Lire: 70.000
Sagaya	Lire: 53.000
Ultra Man	Lire: 51.000

NEO-GEO: NEWS!!......... Telefonare

SUPER FAMICOM

Super Commander	Telefonare
Joe & Mac	Lire: 139.000
Castelvania	Lire: 138.000
Chibimaruko 365 Days	Lire: 144.000
Laggoon	Lire: 135.000
Otogiriso	Lire: 139.000
Super Formation Soccer	Lire: 126.000
Lemmings	Lire: 139.000
Super Wagyanland	Lire: 135.000
F1 Exhaust Heat	Lire: 140.000
Dungeon Master	Lire: 160.000
Super Pro-Wresling	Lire: 139.000
Dimension Force	Lire: 139.000
Super Cinese World	Lire: 143.000
Thunder Spirits	Lire: 140.000
Nobunaga	Lire: 192.000
SD Knight Gundam	Lire: 155.000
Super Ghouls'n Ghost II	Lire: 159.000

PC-ENGINE

Super Schwarzchild	CD-Rom	Lire: 120.000
Bubblegum Crash		Lire: 110.000
Nekketsu Soccer	CD-Rom	Lire: 89.000
Ranma 1/2	CD-Rom	Lire: 105.000
Doraemon Arabian Night		Lire: 89.000
Taiheki	CD-Rom	Lire: 105.000
Hiho Densetsu	CD-Rom	Lire: 110.000
Balistix		Lire: 105.000
Niko Niko Put		Lire: 100.000
Spiral Wave		Lire: 105.000
Super CD Daisenryaku		Lire: 120.000
IQ Panic	CD-Rom	Lire: 150.000
Monster Pro-Wrestle		Lire: 105.000
Jontei Story	CD-Rom	Lire: 74.000
SuperMomo Den II		Lire: 104.000
Browning	CD-Rom	Lire: 107.000
Zan		Lire: 115.000
Dragon Sauber		Lire: 104.000
Nariagari Trendy		Lire: 89.000
Super System Card versione 3.0		Lire: 160.000

MEGA CD

-Vendita per corrispondenza su Rete Nazionale ed Estera - Servizio Assistenza Tecnica - Prodotti originali da Giappone & USA -

A Dicembre siamo aperti anche alla Domenica

LA PAGINA DELL'AVVENTURA

POLICE QUEST 2

(263 punti su 300)

1)MACCHINA
Aprire il bauletto (OPEN GLIVE BOX) prendere la business card (TAKE CARD).
Guardate il cruscotto (LOOK DASH BOARD) e prendete le chiavi dell'accensione (TAKE KEYS). Uscire dalla macchina e dirigersi verso la Stazione di polizia.

2)STAZIONE DI POLIZIA
Davanti alla porta usare le chiavi (OPEN DOOR). Andate nello spogliatoio e trovate il vostro armadietto. Ora vi sarà chiesta la combinazione per aprire l'armadietto facendo OPEN LOCKER. La combinazione è scritta sul retro della business card quindi girare la card (TURN OVER CARD) e leggerete la combinazione 34-4-12.
Prendete la pistola (TAKE GUN), le munizioni (TALE AMMO) e le manette (TAKE HAND CUFFS).
Chiudete l'armadietto (CLOSE LOOKER). Andate in ufficio.

3)UFFICIO
Appena entrate il capitano vi dirà che Jessie Bains è scappato,
Andate alla vostra scrivania e sedetevi (SIT DOWN).
Aprite il cassetto (UNLOCK DRAWER) e (OPEN DRAWER) prendete il portafogli (TAKE WALLET), e la lettera (TAKE LETTER).
Guardate nel cestino (LOOK BASKET) troverete una subpoena.
Alzatevi (STAND UP)e dirigetevi verso la bacheca in alto.
Leggete il bollettino affisso alla bacheca (LOOK PAPER ON BULLETIN BOARD) e prendete le chiavi sotto la bacheca (TAKE KEY).
Andate davanti dal capitano e guardate sul suo banco (LOOK PAPER ON DESK) e troverete le password per il computer:ICECREAM-MIAMI-PISTACHIO.
Andate al computer (LOOK COMPUTER) e accendetelo (TURN ON COMPUTER) digitate DIR al COMMAND e otterrete la directory. Digitate CD e poi la directory che vi interessa vedere. A questo punto vi sarà chiesta la password. Basta inserire la password esatta e potrete accedere alla informazioni che desiderate.
DIR
PASS WORD
PERSONNEL
PISTACHIO
VICE
MIAMI
HOMICIDE
ICE CREAM
Spegnete il computer (EXIT).
Uscite dall'ufficio.
Andate al poligono.

4)POLIGONO
Fermatevi dall'ufficiale magazziniere e chiedete le cuffie (TAKE EAR PROTECTORS) entrate nel poligono e occupate la prima postazione libera.
Caricate la pistola (LOAD GUN) prendete la mira con i tasti cursore e sparate (FIRE GUN).
Sulla sinistra ci sono due bottoni premete il tasto vedute (PUSH VIEW BUTTON).
Esaminate il bersaglio (LOOK TARGET) e noterete che il vostro mirino non è allineato.
Per allineare il mirino digitare ADJUST SIGHT e regolare con i tasti cursore l'alzo e l'angolo di tiro.
Cambiate il bersaglio (CHANGE TARGET) e premete il pulsante di ritorno (PUSH BACK BUTTON). Ripetete l'operazione fino a che la vostra pistola non sarà allineata perfettamente.
Uscite dalla postazione (EXIT). Ritornate le cuffie al magazziniere e chiedete nuove munizioni (TAKE AMMO).
Andate nella sala d'ingresso della stazione di polizia.

5)INGRESSO
Guardate il banco (LOOK COUNTER).
Aprite la vostra casella (OPEN BIN) prendete il Field Kit (TAKE FIELD KIT).
Uscite dalla stazione.

6)PARCHEGGIO
Dirigetevi verso la macchina blu. Aprite il baule (OPEN TRUNK) e mettete il Kit dentro il baule della macchina (PUT KIT). Chiudete il baule (CLOSE TRUNK).
Salite sulla macchina e andate alla prigione (GO JAIL).

7)JAIL
Avvicinatevi alla porta della prigione e guardate la parete (LOOK WALL). Noterete una serie di lockers.
Aprite un looker (UNLOCK LOCKER) e mettete la pistola dentro (PUT GUN).
Chiudete il Locker (LOOK LOCKER) e assicuratevi di aver preso la chiave.
Andate alla porta e suonate il campanello (PUSH BUTTON), al guardiano che vi apparirà mostrate il distintivo (SHOW BADGE).
Una volta entrati chiedete al secondino di raccontarvi della fuga in macchina (ASK ABOUT CAR), di darvi il file di Bains (ASK FILE BAINS) e quello di Pate (ASK FILE PATE). Uscite dalla prigione, riprendete la pistola e salite in macchina.
Dirigetevi verso l'ufficio (GO OFFICE) durante il tragitto la radio vi avviserà che una pattuglia ha ritrovato la macchina a OAK TREE MALL.
Andate a OAK TREEE MALL (GO OAK TREE MALL).

8)OAK TREE MALL
Scendete dalla macchina prendete il Kit e avvicinatevi alla corvette blu in basso a destra. Leggete la targa, anteriore (LOOK PLATE) aprite la porta del passeggero e rilevate l'impronta digitale sul bauletto (DUST GLOVE BOX) e (USE FINGERPRINT TAPE). Aprite il bauletto (OPEN BOX)e prendete la fondina (TAKE HOLSTER) e i bussolotti (TAKE BULLETS).
Chiudete il bauletto e chiudete la portiera della macchina (CLOSE DOOR).
A questo punto sarete informati da un collega che una signora è stata derubata dell'auto.
Interrogate la derubata (ASK ABOUT CAR), mettete il Kit nel baule e salite in macchina.
Informate la stazione di polizia del furto d'auto (USE RADIO).
Dirigetevi al vostro ufficio (GO OFFICE).
Poco dopo la radio vi informerà di andare verso Cotton Cove dove sono stati notati movimenti sospetti (GO COTTON COVE).

9) COTTON COVE
Arrivati a Cotton Cove interrogate la ragazza Jogger (ASK NAME) e (ADK WHERE). Saputo i fatti dalla ragazza andate a sinistra.
ATTENZIONE: prima di andare a sinistra estraete la pistola e caricatela.
Con la pistola estratta entrate nella locazione di sinistra e non fatevi sorprendere da Bains che vi sparerà addosso. Rispondete al fuoco e mettete in fuga Bains.
Quando Bains sarà fuggito, ritornate sulla macchina e informate la stazione di polizia sull'accaduto (USE RADIO).
Uscite dalla macchina, prendete il Kit e andate nella seconda locazione di sinistra. In riva al fiume (IN ALTO A SINISTRA) troverete delle impronte e del sangue. Prendete le foto (TAKE FOTO), prendete campioni di sangue (TAKE BLOOD), prendete il calco delle impronte (USE PLASTER).
Andate verso il bidone di spazzatura e frugate dentro (BLEAH!!!) (SEARCH GARBAGE).
Qui troverete dei vestiti (TAKE CLOTHES) e leggete il nome sui vestiti (READ NAME).
Nel frattempo il vostro compagno Keith, avrà chiamato il team dei sommozzatori per recuperare il corpo nel

LA PAGINA DELL'AVVENTURA

fiume.
Andate nella locazione di destra e aspettate il camioncino dei sommozzatori.
Al sommozzatore dite di cercare il cadavere (SEARCH BODY).
Alla sua richiesta di voler immergersi con voi e del diving certificate cercate nel portafogli (SEARCH INTO WALLET).
Entrati nel camioncino prendete la bombola N1 (TAKE 1) controllate la pressione (EXAMINE PRESSURE) prendete le pinne (TAKE FINS), la cintura dei pesi (TAKE WEIGHT BELT), la maschera (TAKE MASK), e la muta subacquea (TAKE SUIT) e (TAKE VEST).
Uscite dal camioncino (EXIT).
In immersione controllate gli oggetti sul fondo. Nella locazione iniziale troverete il distintivo perso (LOOK OBJECT) e (TAKE OBJECT) .
Nella locazione di destra troverete il corpo di Pate.
Il cadavere si trova incastrato tra le rocce. Facendo attenzione a non farvi trascinare via dalla corrente avvicinatevi alla estrema destra e guardate le rocce (LOOK ROCK) guardate il corpo (LOOK BODY) e recuperatelo (REMIVE BODY). Usciti dall'acqua dirigetevi alla macchina, riponete il Kit, entrate in macchina e avvisate la polizia del fatto avvenuto (USE RADIO).
Ritornate in ufficio (GO OFFICE). Sulla strada del ritorno sarete avvisati che Bains è stato avvistato nei pressi dell'aeroporto. Andate all'aeroporto (GO AIRPORT).

10)AIRPORT
Uscite dalla macchina e dirigetevi verso la macchina nera in basso a destra. Leggete la targa anteriore (LOOK PLATE).
Risalite in macchina e avvisare la stazione di polizia (USE RADIO). Scendete dalla macchina e prendete il Kit.
Dirigetevi al passaggio pedonale, andate a sinistra e premete il pulsante sul palo (PUSH BUTTON). Così facendo potrete attraversare la strada.
Giunti dall'altro lato comperate una rosa dalla fioraia (BUY ROSE).
Entrate nell'aeroporto e andate nelle toilette. Entrate nella toilette di centro e guardate la toilette (LOOK TOILET) apritela (OPEN TOILET) e guardate dentro (LOOK INSIDE). Nella toiletta troverete la pistola di Pate (TAKE GUN).
Uscite dalla toilette (EXIT).
Uscite dell'aeroporto. Premete il pulsante sul palo per attraversare la strada (PUSH BUTTON).
Rimettete al suo posto il Kit entrate in macchina e usate la radio (USE RADIO).
Andate in ufficio (GO OFFICE).

11)OFFICE
Entrate nella stazione di polizia e andate da Big John (L'UOMO CHE STA DIETRO LA GRATA) e depositate tutti gli indizi raccolti (BOOK EVIDENCES)
Entrate in ufficio, sedetevi alla vostra scrivania, guardate nel cestino (LOOK BASKET) e leggete l'appunto (SEE NOTE).
Usate il telefono (USE PHONE) e chiamate Marie Wilkans. Per avere il numero telefonico di Marie bisogna comporre il numero 0 e rispondere alla centralinista. (NUMERO DI MARIE 555-4169).
Marie vi darà appuntamento da ARNIE'S
Uscite dall'ufficio, salite sulla vostra macchina e andate da ARNIE (GO ARNIE).

12)ARNIE'S
Entrate nel ristorante e raggiungete il tavolo di Marie (L'UNICA RAGAZZA MORA DA SOLA) e sedetevi (SIT DOWN). Colloquiate con Marie (TALK WITH MARIE). Chiamate il cameriere (CALL WAITER) finchè non verrà a prendere l'ordinazione .
Ordinate qualsiasi cosa, quando il cameriere sarà andato offrite la rosa a Marie (GIVE ROSE) che vi ringrazierà affettuosamente.
Baciate Marie per 3 volte (KISS MARIE). Il cameriere vi porterà la cena: mangiate (EAT).
A questo punto avete due possibilità:
1)chiamare il cameriere e pagate il conto oppure 2) baciate ancora Marie e andate a casa sua e........

FINE DEL PRIMO GIORNO
INIZIO DEL SECONDO GIORNO

13)MACCHINA
Guardate il cruscotto e prendete le chiavi dell'accensione (TAKE KEY)
Entrate nella stazione di polizia.
Andate in ufficio.

14)UFFICIO
Appena in ufficio il capitano vi informerà del ritrovamento di un cadavere in 160 WEST ROSE.
Sedetevi alla scrivania, guardate nel basket dove troverete i risultati delle analisi sugli indizi da voi raccolti.
Alzatevi e dirigetevi alla bacheca e prendete le chiavi (TAKE KEY). Andate nel parcheggio, aprite la macchina (UNLOCK DOOR) e salite in macchina.
Andate in 160 WEST ROSE (GO 160 WEST ROSE).

15)160 WEST ROSE
Prendete il Kit dal bagaglio. Andate verso la macchina verde e scattate delle foto del cadavere (TAKE PHOTO).
Guardate nel bagagliaio e prendete dei campioni di sangue (TAKE BLOOD).
Perquisite il corpo (FRISK BODY), noterete nella mano un angolo strappato da una busta, prendetelo (TAKE CORNER).
Ora è in arrivo il coroner.
Rimuovete il cadavere dal bagagliaio (REMOVE BODY).
Riguardate nel bagagliaio della macchina verde e ispezionatelo (FRISK TRUNK) troverete una nota (TAKE NOTE).
Leggete la nota e il pezzo di busta (READ CORNER).
Sul pezzetto di busta troverete un indirizzo:753 THIRD STREET
Recatevi là (GO 753 THIRD STREET).

16)753 THIRD STREET
Andate dall'affitta camere e chiedetegli il numero della camera di Cole (ASK COLE ROOM), vi risponderà che è la N108.
Per trovare la camera giusta basterà leggere il numero sulla porta (LOOK DOOR) (LOOK NUMBER)
Non cercate di sfondare la porta (HIT DOOR).
Entrate in macchina e richiedete un mandato di perquisizione(CALL DISPATCH).
Uscite dalla macchina da lì a poco arriverà un agente che vi consegnerà il mandato (SEARCH WARRANT).
Andate ancora dall'affittacamere e mostrategli il distintivo (SHOW BADGE) e poi il mandato di perquisizione (SHOW WARRANTY), prendete la chiave (TAKE KEY).
Andate alla macchina e prendete il Kit.
Avvicinatevi alla porta della camera N108 e apritela (OPEN DOOR).
Entrate nella camera, vicino al letto c'è una macchia di sangue prelevate dei campioni (TAKE BLOOD).
Aprite il cassetto del comodino (OPEN DRAWER) e prendete la busta che sta all'interno (TAKE ENVELOPE).
Guardate sotto il letto (LOOK UNDER BED) troverete un tubetto di rossetto, prendetelo (TAKE LIPSTICK). Entrate nel bagno e guardate nel lavandino (LOOK

LA PAGINA DELL'AVVENTURA

SINK)
Nel lavandino troverete una business card. Prendete la card e leggetela (TAKE CARD) scritto sulla card c'è il numero di ROBERT COLBY 407-555-3323.
Uscite dalla camera riponete il Kit.
Il ritrovamento del rossetto che usa Marie vi insospettirà a tal punto da farvi andare a controllare a casa di Marie.
L'indirizzo di Marie è inserito nel computer in ufficio.
Marie abita a WEST PEACH 222
Andate da Marie.

17) 222 WEST PEACH.
Prendete il Kit.Andate verso la porta della casa di Marie.
Sulla porta troverete una nota (TAKE NOTE) e (READ NOTE).Aprite la porta (OPEN DOOR). Nel disordine troverete un posacenere (LOOK ASHTRAY) con un pezzo di carta leggermente bruciato. Prendete il pezzetto di carta (TAKE PAPER).
Uscite dalla casa, entrate in macchina e andate in ufficio (GO OFFICE).

18) UFFICIO
Andate da Big John e registrate gli indizi che avete trovato (BOOK EVIDENCES).
Entrate e dite al capitano della lista trovata in casa di Marie (GIVE HIT LIST).
Andate alla scrivania e usate il telefono (USE PHONE).
Componete il numero di Colby (407-555-3323) e mettetelo in guardia sulla fuga e sui propositi di Bains (WARN COLBY).
Uscite dall'ufficio e andate alla sezione furti (BURGLARY), chiedete del fucile ritrovato nella stanza di Cole (ASK ABOUT SHOTGUN).
Uscite dalla Burglary.
Andate al poligono e riallineate la pistola come nel punto 4.
Uscite dalla stazione e dirigetevi all'aeroporto (GO AIRPORT).

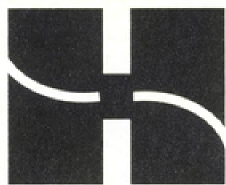
19) AIRPORT
Prendete il Kit. Andate verso il passaggio pedonale, Premete il pulsante (PUSH BUTTON) per attraversare la strada.
Entrate nella Hall dell'aeroporto; dirigetevi verso il bancone e chiedete i biglietti d'aereo all'impiegato (TWO TICKETS FOR STEELTON).
L'impiegato vi chiederà 160 dollari per i biglietti ma ci penserà Keith a chiedere i soldi alla stazione di polizia.
Dopo che Keith avrà sistemato la questione dei biglietti vi informerà che il capitano vuole che informiate la polizia di Steelton.
Avvicinatevi al banco e mostrate il distintivo all'impiegato (SHOW BADGE).
Chiedetegli di usare il telefono (ASK FOR PHONE).
Componete lo 0 e chiedete alla centralinista il numero telefonico della polizia di Steelton. (407-555-2677)
Allertate la polizia di Steelton (WARN POLICE).
Riponete il telefono e prendete i 2 biglietti per l'aereo (TAKE TICKETS TO STEELTON).
Salite la scala mobile e prima di passare sotto la porta magnetica mostrate il distintivo al poliziotto (SHOW BADGE).
Entrate nel tunnel che vi porta all'aereo.

20)AEREO
Sedetevi vicino a Keyth (SIT DOWN) e allacciate le cinture (FASTEN BELT). Appena il capitano vi informerà che à stata raggiunta la quota di sicurezza slacciate le cinture (REMOVE BELT).
La hostess vi chiederà cosa volete bere: chiedetegli acqua o caffè. Aspettate finchè non arriveranno i dirottatori che prenderanno in ostaggio la hostess.
Caricate la pistola (PREMENDO F6)
Appena la hostess sviene e cade per terra alzatevi (PREMENDO F8) e sparate (PREMENDO F10) al dirottattore.
Uccidete anche il dirottatore che uscirà dalla cabina di pilotaggio.
Avvicinatevi al dirottatore con la giacca verde e perquisitela (FRISK GREEN JACKET).
Avvicinatevi all'altro e guardate nel turbante (FRISK TURBAN)
La bomba a tempo innescata dai dirottatori è nel dispenso della toilette dell'aereo.
Entrate nella toilette e guardate il dispenser (LOOK DISPENSER)
Aprite il dispenser (OPEN DISPENSER).
Per disinnescare la bomba seguire questa sequenza:(CUT YELLOW) (CUT BLUE) (CUT PURPLE) (CONNECT YELLOW) (CUT WHITE) (CUT YELLOW).
Rientrate dai passeggeri.

21)STAZIONE DI POLIZIA DI STEELTON
Entrate nell'ufficio. Il capitano vi racconterà gli sviluppi della vicenda. Uscite dall'ufficio e rientrateci subito.
Il capitano vi dirà di prendere la radio (TAKE RADIO) e di andare nel Burt Park da dove Bains ha telefonato.

22)BURT PARK
Girovagando un po' per il parco sarete assaliti da un malvivente (MUGGER) che vi vorrà derubare. Chiedete l'aiuto di Keith usando la radio (USE RADIO).
A questo punto il mugger scapperà ma sarà riacciuffato da Keith che lo condurrà in vostra presenza.
Leggete i diritti al mugger (READ RIGATHS) e parlate con Lui (TALK WITH MUGGER).
Nella locazione a destra del laghetto troverete in basso a sinistra (SEMINASCOSTO DA UN CESPUGLIO) un tombino (LOOK MANHOLE). Apritelo (OPEN MANHOLE) e scendete nelle fogne (CLIMB LADDER).
Nelle fogne camminate verso destra fino a che trovate una sacca di metano . Rientrate nella locazione precedente, riprendete fiato e provate ad essere abbastanza veloci per poter superare la sacca di metano.
Passato il pericolo metano dovreste trovare un armadietto di colore rosso (LOOK CABINET) apritelo e prendete la maschera antigas (OPEN CABINET) e (TAKE MASK).
In alcuni punti delle fogne c'è del metano e quindi dovete indossare la maschera (WEAR MASK).
Ora dovete cercare una porta dietro la quale c'è Marie.
Aprendo la porta troverete Marie legata ad una sedia. Marie è molto agitata: calmatela (CALM MARIE) e slegatela (UNTIE MARIE).
Ora si sentiranno dei passi: è Bains che ritorna.
Estraete la pistola (F8) e nascondetevi dietro al grosso tubo sulla sinistra.
Quando Bains sarà a portata di tiro aprite il fuoco (F10).
Ora dovreste aver ucciso Bains.
Sarete sospesi per 3 giorni dal servizio in attesa che la commissione analizzi gli indizi e se voi avete agito secondo le leggi.
La commissione appurerà che avete fatto le cose in regola e vi premierà con la medaglia d'argento e 15 giorni di vacanza.
Ora che l'ordine è ristabilito sposerete Marie e vivrete felici e contenti.

Avventurosamente
Vostro
MIRKO



IntelliWare

Informatica & servizi

Intelliware s.n.c.
Via degli Adimari109
00148 Roma
Tel 06/653.57.92
Fax 06/655.10.27

PREZZI:	5.25"	3.5"
da 1 a 9 dischi	6.500	7.500
da 10 a 49 dischi	6.000	6.500
50 ed oltre	5.000	6.000

OFFERTE:
Per ordini di almeno
20 dischi: Contenitore plexiglass 50 posti con chiave
35 dischi: Contenitore plexiglass 100 posti con chiave
50 dischi: Mouse microsoft compatibile.

PORTATILI NOTEBOOK
1 Mb di RAM espandibile a 4Mb
VGA 600X480, Video LCD backlight 32 toni di grigio, 1Floppy3.5" 1.44 Mb, 1 Parallela, 2 Seriali, uscita VGA colori, Alimentazione 110/220 volts, Autonomia 3 ore con batterie sostituibili, borsa con tracolla.
Es:

286/16 con 1 Mb RAM e HD 40Mb	L. 2.200.000
386SX/25 con 1 Mb RAM e HD 60 Mb	L. 2.900.000
386DX/33 con 1 Mb RAM e Hd 60Mb	L. 4.100.000

DESKTOP
Motherboard 386/40 Cache memory 64 K box AT-Baby, Memoria RAM 1 Mb Floppy drive 3.5" 1.44 Mb, Hard disk 44 Mb, Tastiera Italiana 102 tasti, 1 Seriale RS-232, 1 Parallela Centronics, scheda SVGA 1024X720 Monitor S.VGA Monocromatico
L. 2.100.000

Finanziamenti rateizzati senza cambiali
Prodotti garantiti un anno
Consegne a domicilio
Per tutte le configurazioni, un MOUSE in omaggio!
Prezzi bloccati al momento dell'ordine.

CODICI

PER ORDINARE PIU' DI 22 PGM. SI POSSONO UTILIZZARE LE FOTOCOPIE DI QUESTO TAGLIANDO.

COGNOME E NOME ____ PREF./TEL. ____

INDIRIZZO ____

CAP ____ CITTA' ____ PROV. ____

SPEDIZIONE: [] POSTA (SE CONTRASSEGNO + L.6000) [] CORRIERE (L.20000)

N.RO DISCHI.....x L. ....(CAD.)+SPEDIZ. L. ....= L. ....

[]ALLEGO RICEVUTA DI VAGLIA POSTALE DI L. .... INTESTATO A: INTELLIWARE SNC - VIA DEGLI ADIMARI 109 -00148- ROMA

[]ALLEGO ASEGNO BANCARIO NON TRASFERIBILE DI L. .... INTESTATO A: INTELLIWARE SNC

[]PAGHERO' L'IMPORTO DI L. .... AL POSTINO (IN CONTRASSEGNO)

FLOPPY DISK

[] 3.5" [] 5.25"

COMPILARE E SPEDIRE A: INTELLIWARE SNC - VIA DEGLI ADIMARI 109 - 00148 - ROMA.
OPPURE INVIARE VIA FAX AL NUMERO 06/655.10.27 (IN FUNZIONE 24H SU 24)

ORDINI TELEFONICI
06/653.57.92

ORDINI VIA FAX
06/655.10.27

PER GLI ORDINI VIA FAX E POSTALI UTILIZZARE L'APPOSITO TAGLIANDO SPECIFICANDO IL CODICE ALFANUMERICO INDICATO NELL'ELENCO.

VENDITA CATALOGO SU DISCO

CAT.01
ORDINATE IL CATALOGO RIEPILOGATIVO (UN DISCO) CON I TITOLI DI TUTTI I PROGRAMMI ED INOLTRE I LISTINI DI HARDWARE ED ACCESSORI. L.5000 (IN OMAGGIO PER UN ORDINE DI ALMENO 5 DISCHI)

CAT.02
ORDINATE IL CATALOGO COMPLETO (4 DISCHI) CON LE DESCRIZIONI ESTESE DEI PROGRAMMI ED INOLTRE I LISTINI DI HARDWARE ED ACCESSORI. L.20.000 (IN OMAGGIO PER UN ORDINE DI ALMENO 10 DISCHI)

A 1585 CYRUS CHESS 3D

- E' uno dei migliori giochi di scacchi oggi sul mercato del PDS. Funziona a pieno schermo e con grafica avanzata, adatto per principianti ed esperti.
Richiede scheda VGA.

A 0435 Generic Adventure Game System (GAGS)

- E' un ottimo aiuto per realizzare un qualsiasi gioco adventure con la massima semplicita'.
Manuale d'uso su disco.

A 0460 PATRICK'S BEST GAMES

- Raccolta di 7 giochi tra cui la pietra miliare dei videogames SPACEVAD e un entusiasmante versione del PAC-MAN, la prima che mostra il labirinto visto dalla parte del PAC-MAN.

A 1586 MONOPOLY

- Versione computerizzata dell' omonomo gioco da tavolo con cui potrete sfidare i vostri amici.

A 0498 CASINO GAMES

- 8 Programmi che vi faranno passare ore in compagnia del vostro PC. Tra i giochi che troverete sul disco c'e' una particolare versione dell' OTHELLO che vi permettera' di giocare via MODEM con un altro PC attraverso la linea telefonica o piu' semplicemente tramite porta seriale. Infine potrete farvi calcolare il bioritmo personale.

A 0551 DND

- Ispirato al famoso Dungeon & Dragons.Come il suo piu' famoso predecessore vi trascinera' in un fantastico viaggio nel mondo della immaginazione intesa nel modo piu' assoluto.

A 1652 ALDO'S ADVENTURE

- Ricordate il DONKEY KONG delle sale giochi? Bene eccovi la sua versione shareware.
Dovete solamente aiutare il povero Aldo a salvare la sua ragazza.....ostacoli permettendo!
Richiede scheda EGA o VGA.

A 1654 FORD SIMULATOR

- Scegliete uno dei 16 modelli di auto della Ford e misurate la vostra abilita' di piloti su 4 differenti percorsi.

A 1662 EGATREK

- "Lei e' al comando dell' U.S.S. ENTERPRISE. La sua missione consiste nel controllare 64 quadranti della galassia. Dovra' distruggere ogni eventuale aeronave di Klingon: veicoli commerciali, flotte militari e basi stellari..."
Richiede scheda EGA.

A 1667 CAPTAIN COMIC

- Lei, Captain Comic, dovra' recuperare i tesori rubati dal sovrano del pianeta Osmoc. Ottima grafica.
Richiede scheda EGA.

A 1666 NIOSA

- Adventure game corredato da grafica. Partecipate ad un party, mangiate, bevete, divertitevi e trovate il vostro amico........PRIMA DI MEZZANOTTE!!!!
Richiede scheda CGA.

A 1668 MILLE BORNES

- Altra versione computerizzata di un noto gioco.Questa volta si tratta del classico gioco di carte francese con tema automobilistico. Evitate di bucare le gomme, incidenti e infrazioni varie.
Richiede scheda grafica EGA.

A 0683 S.B.S. GAME PAK

- Avete mai sfidato il PC a carte? Potrete confrontarvi giocando a Poker,
Bridge, Canasta, Hearts. Attenzione a non barare!

A 0693 SUPER PINBALL #1

- Se non avete abbastanza spazio per tenere in camera un Flipper questa e' la giusta soluzione dei vostri problemi. Il solo problema sara' scegliere con quale dei 5 schemi giocare.

A 0795 BEYOND THE TITANIC

- Cercate di scampare alla tragedia del Titanic avvenuta durante il suo primo viaggio per l'America. Dovrete consultare mappe e risolvere molti problemi ma alla fine riuscirete a raggiungere la meta.

A 0945 PYRAMIDS

- Pyramids e' un programma di strategia basato su un antico gioco egizio.Tu e il faraone Cheope cercate di trovare le piramidi dell'altro prima che l'avversario trovi le vostre.

A 1200 CGA GAMES

- Collezione di giochi per sistemi con scheda CGA o superiore. Distruggete le basi nemiche dal
vostro elicottero con STRIKER oppure concedetevi una rilassante partita a GOLF.
Richiede scheda CGA.

A 0379 SSADB

- Questa volta siete nei panni di un agente dell' FBI catturato dai sovietici e tradotto in una base segreta. Cercate di sabotare i piani nucleari del governo Russo.
Adventure game.

A 1719 GLOBAL TERMAL NUCLEAR WAR

- Gioco ispirato al film War Games. Scegliete a quale superpotenza appartenere e quindi difendetevi dagli attacchi nemici.

A 1720 STRATEGIC WAR GAMES

- Diversi giochi strategici di guerra. Disponete le vostre armate sia navali che terrestri e combattete contro gli invasori.

A 1718 CRIME LAB

- Nei panni di un medico della polizia scientifica dovete accusare, in base ad analisi del
sangue trovate sul corpo della vittima, quello che secondo voi potrebbe essere l'assassino.

A 1717 FRACTINT

- Un affascinante viaggio attraverso giochi di colori ed immagini create dal calcolatore secondo modelli matematici.
Richiede scheda CGA o superiore.

A 1591 ADULTS ONLY - 2

- XXX RATED !!!

A 1569 GOLF

- Concedetevi una rilassante partita a golf.Cercate di completare il percorso di 18 buche con il minor numero di colpi.

A 1679 AMERICA'S CUP

- Simulazione della regata velica piu' famosa al mondo.Siete lo skipper di AUSTRALIA II e dovete sfidare gli altri concorrenti portando a casa il trofeo.

A 2000 DL-VIEW

- Immagini animate digitalizzate. Molto realistiche con possibilita' di modificare la velocita' di animazione.
Richiede scheda VGA. (2 Dischi)

A 1716 VGA PINUP

- Immagini solo per adulti.

A 2001 MOANA

- La celebre attrice Moana Pozzi in alcune delle sue piu' "vivaci" esibizioni.
Richiede scheda VGA. (2 Dischi)

A 0607 HARD DISK MENU SYSTEM

- HDM e' una shell che permette all' utente di creare un menu' di 100 macro per caricare software o utilizzare funzioni DOS.

A 1655 RBBS

- Programma di gestione banca dati. La versione 16A permette il collegamento con oltre 20 utenti simultaneamente. Il programma si compone di 4 dischi da installare per cui e' richiesto un HD da almeno 20/40 Mb.

A 1640 PC-LOCK

- Permette l'accesso al sistema solo se in possesso dell'apposita password. Applicabile a qualunque personal XT/AT. Il codice d'accesso viene richiesto dalla macchina appena terminato il bootstrap.

A 1643 HANDWRITING ANALYST

- Dimmi come scrivi e ti diro' chi sei.

A 1607 DANCAD 3D

- Software grafico menu-driven. Crea immagini in 2D/3D permettendone l'animazione se richiesta. Corredato da demo.Consente l'uso del mouse. (4 dischi)

A 1447 PC KEY DRAW

- Eccezionale programma per creare disegni bidimensionali di qualsiasi genere in 4 colori. Corredato di una vasta libreria di disegni. (3 dischi)

A 1441 PC-FILE+

- Database versatile, potente e affidabile.Voi impostate la struttura dell'archivio e il PC creera' il file schermo automaticamente, viceversa e' possibile definirlo personalmente. (2 dischi)

A 1183 CHIWRITER

- Word processor multifont. Di estrema utilita' nella redazione di volantini e documenti
vari.Accoppiato ad una stampante laser offre risultati eccellenti (2 dischi)

A 1377 DISASSEMBLER 86

- Disassembler full screen per microprocessori V20/80386

A 1622 ASTRO*TALK

- Per gli appassionati di astrologia.Formula l'oroscopo personale quotidianamente. IN ITALIANO

A 0314 STARFIND

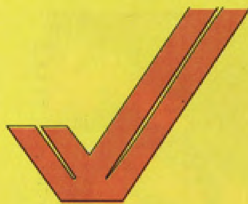
- Un programma utile per i patiti di astronomia. Vi offre i dati relativi alla posizione degli astri.

A 1687 STRESS TEST

- Misurate il vostro livello di stress e scoprite la vostra eta' medica.

A 0129 ENCRYPT

- Protegge i vostri files personali crittografandoli. Potrete finalmente dormire sonni tranquilli.



WORLD CLASS RUGBY

AUDIOGENIC

PREZZO: LIT. 59.900
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO: MASTER PIX

GRAFICA:
90%

SONORO:
88%

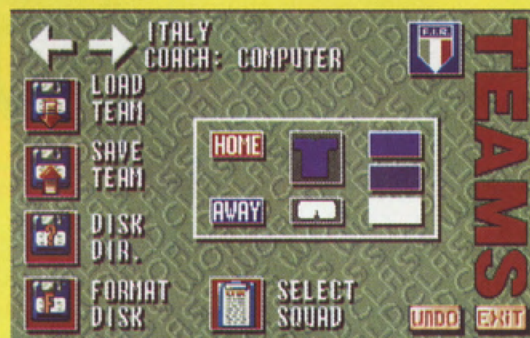
GIOCABILITA':
90%

VAL. GLOBALE:
89,3%

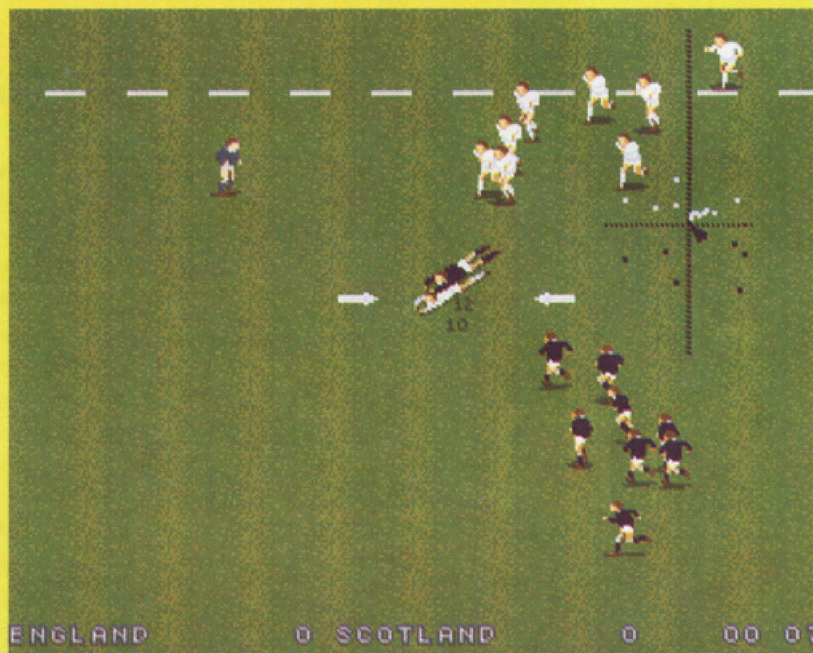
Ecco un perfetto clone della Domark; il più bell'esempio di Rugby simulato su personal computer viene infatti riproposto fedelmente dalla Audiogenic. E' un vero e proprio scontro di titani, particolarmente sofferto nel Regno Unito dove il Rugby è popolare almeno quanto il soccer. Facile e divertente da giocare comunque, anche World Class Rugby è tutto da scoprire, vivere e "sudare", sfida dopo sfida, sempre all'ultimo sangue.

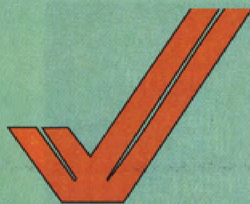
Di rugby probabilmente non vi importa nulla, lo so, del resto in Italia c'è un altro sport molto più seguito e facilmente etichettabile come "nazionale", ma per vostra norma anche noi possediamo una compagine forte e vincente in questa disciplina, parallela alle "leggendarie" prestazioni di quella dei vari Zenga, Baresi e Donadoni. Il rugby, fratello minore del forse più chiassoso e colorato football di Joe Montana e Bo Jackson, viene infatti sviluppato su numerosi tornei, competizioni e campionati del mondo, altrettanto spettacolari, sofferti e vissuti, per la gioia di un pubblico di sostenitori ed amatori sempre più vasto. Prendendo spunto dallo stesso sistema di gioco vincente del Kick Off Anco, e dello stesso Rugby della Domark (ancora in circolazione) l'Audiogenic ha perciò ricreato tutta l'atmosfera di una Coppa del Mondo di Rugby, strutturando un'altissimo livello di interazione e divertimento, supportato da moltissime caratteristiche e variabili di gioco tratte direttamente dalla realtà. Il manuale è interamente in inglese, ahi, ahi, e ci offre una utilissima, anche se succinta, guida alle regole del gioco (basilari, del resto, per capirlo fino in fondo). La Coppa del Mondo, definitivo terzo evento mondiale dopo le Olimpiadi e i Mondiali di Calcio, consiste in 32 incontri in 19 diversi stadi di cinque nazioni ospitanti. Il gioco ci permette di partecipare, giocando contro una o tutte le sedici nazioni in competizione, ai Mondiali 1991 in una accurata simulazione. I sedici team sono divisi in quattro gironi di quattro compagini ciascuno, come nel sorteggio dei Mondiali. La prima parte del torneo è una gara di qualificazione per le quattro squadre di ogni girone e le prime due si qualificano per per i quarti di finale e così via. Nel menu principale del game troviamo allora la possibilità di disputare una partita singola, l'intero torneo, nonchè l'opzione per variare la durata di ciascun incontro. Per controllare i giocatori si impiega esclusivamente il joystick, sfruttando il classico sistema di evidenziazione del giocatore gestito con l'immancabile sbarretta bianca, proprio come accade in Kick Off. Si possono effettuare marcature, passaggi, mischie, tiri a campanile, calci laterali e rimesse, nonchè effettuare le cosiddette conversioni, vale a dire il calcio della palla, da fermi, entro i pali della meta. Se al tutto uniamo tantissima, veloce giocabilità ed interazione, una grafica strepitosa e magistralmente definita, nonchè un accompagnamento sonoro decisamente d'atmosfera, questo World Class Rugby si rivela un prodotto vicente ancor prima di aprirne la confezione. Il problema è che questo prodotto si rivela, al fine, esattamente identico a quello precedente targato Domark! Si, ci sono anche i replay, il computer che "impara" a sconfiggerci e la possibilità di differenti inquadrature del campo, ma come impostazione grafica e giocabilità di differenze non ne sussistono proprio! L'unica vera nota originale è la possibilità di partecipare fino ad un numero di quattro giocatori, tramite l'apposito adattatore: visto però che di device ed accessori simili in Italia non ne esistono, che novità è?!?!











SPACE 1889

PARAGON SOFTWARE

PREZZO: LIT. 69.900

GRAFICA: **92%**

SONORO: **87%**

GIOCABILITA': **85%**

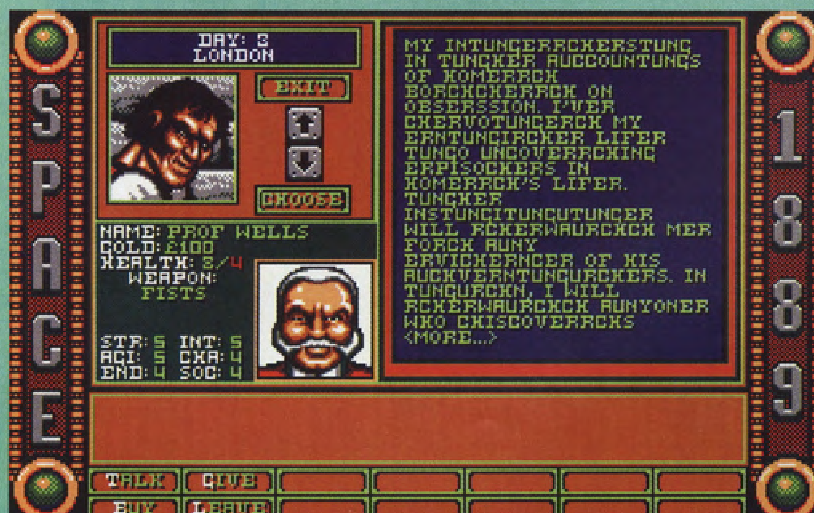
VAL. GLOBALE: **88%**

Trasferito a tempo di record su Amiga, Space 1889 è una stupenda epopea a la Buck Rogers, trasportata indietro di qualche secolo ed immersa nella fantascienza "retrò" di Giulio Verne. Tanti mondi da esplorare, altrettanti personaggi da gestire e conoscere ed una cornice grafica di ottima fattura, supportano una grande giocabilità ed un interesse particolarmente longevo, che non vi faranno mai rimpiangere i soldi spesi per questa nuova produzione Empire.



La Paragon è una delle tante case di software che sono state assorbite dalla MicroProse. Come nel caso della MicroPlay anche qui è stato, giustamente, mantenuto il vecchio marchio. Già altre volte la Paragon ha lavorato in combutta con la Game Designers' Workshop, famosa casa produttrice di giochi da tavola. SPACE 1889 è infatti copyright della Workshop che ne detiene i diritti di sfruttamento a livello mondiale. Il gioco è il classico RPG, con un background due volte fantastico: non solo perché la storia è ambientata nei meandri della fantasia umana, ma anche perché l'idea che ha dato vita all'avventura: SPACE 1889, prende origine dalle storie che hanno fatto grandi scrittori del calibro di Jules Verne, A.Conan Doyle e H.G. Wells. Vi ritrovate in un sistema planetario popolato da marziani ed altri alieni abitanti di pianeti a noi vicini come Venere o la Luna. Sul pianeta rosso dovrete combattere con i marziani, mentre nei meandri della Luna avrete a che fare con i



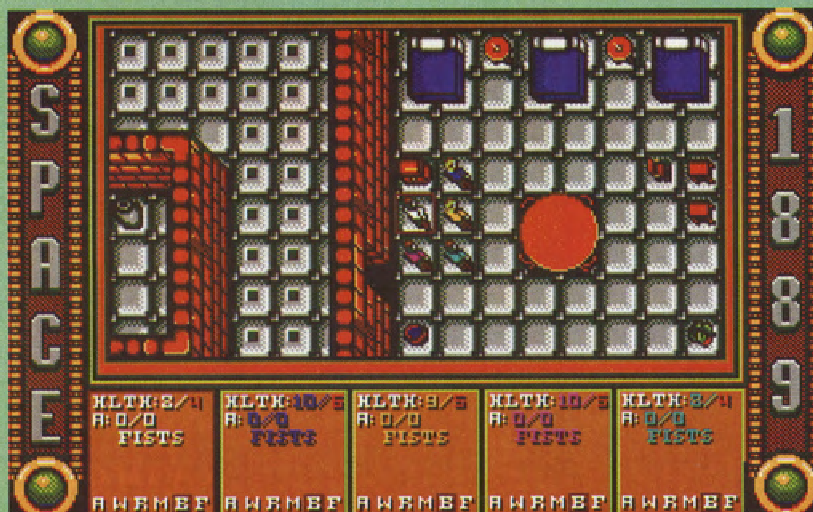


suoi buffi, ma pericolosi abitanti. Un mondo che ha reso felici milioni di bimbi, oltre a noi, ai nostri padri ed ai nostri nonni. Nulla di più bello per farci rivivere una stupenda avventura spazial-fantastica. Se sarete abbastanza abili riuscirete persino a ritrovare la città perduta di Atlantide. Dovrete esplorare: i

canyon di Marte, le paludi di Venere, le vaste caverne della Luna. Dovrete cercare di intavolare rapporti amichevoli con gli alieni, solo così potrete sperare di arrivare vivi e vincitori in fondo all'avventura. Fra l'altro vi dovrete cimentare con dei cospiratori tedeschi e vi scontrerete con gli adepti di un culto religioso radicale marziano. Sulla Terra dovrete esplorare grandi città come Londra, New York, San Francisco, la Valle dei Re ed il mitico Far West. Esplorerete più di 100 differenti luoghi, tutti disegnati con dovizia di particolari, utilizzando una grafica mozzafiato. Nel vostro girovagare incontrerete (e spesso vi scontrerete) con oltre 500 diversi personaggi, tutti frutto dei chip del computer!!! Avrete a disposizione le più sofisticate armi del diciannovesimo secolo: più di trenta differenti tipi di pistole oltre a vari aggeggi di tecnologia aliena. I pianeti e le stelle dell'universo sono stati riprodotti meticolosamente rifacendosi alle conoscenze dell'epoca e soprattutto alle credenze degli scienziati dell'ottocento. Il tutto per creare un'atmosfera entusiasmante.... rimarrete rapiti dalla bellezza di questo nuovo RPG che in molti casi è più simile ad un'avventura che ad un gioco da tavola. La versione di SPACE 1889 che ci è giunta dall'Inghilterra è composta da cinque dischi da 5"1/4 e da un corposo manuale (con qualche ottima traduzione in italiano!). La scatola patinata, in è una stupenda fiction "televisiva" completamente pilotabile dalla tastiera-mouse di Amiga. Graficamente il game è impeccabile: bella grafica, ottimo scroll e movimenti fluidi. Il mouse ed il joystick sono opzionali, ma quasi indispensabili. L'impiego di un hard disk non è indispensabile. L'eventuale utilizzo renderà però più piacevole cimentarsi in questa nuova sfida. SPACE 1889 è un RPG dedicato ad un pubblico di appassionati abbastanza esperti e come tale, unito ad un'indiscussa originalità, può offrirsi come acquisto particolarmente centrato e soddisfacente.







una sola immagine racchiude l'intera saga che vi state apprestando a vivere: due navi a vela del diciannovesimo secolo si stanno cannoneggiando nello spazio. La prima è popolata da strani esseri verdognoli, la seconda dai nostri amici, vestiti con classico gusto tardo ottocento. SPACE 1889



MIDWINTER 2 - FLAMES OF FREEDOM

MICROPROSE

PREZZO: LIT. 69.900

GRAFICA:

96%

SONORO:

90%

GIOCABILITA':

99%

VAL. GLOBALE:

95%

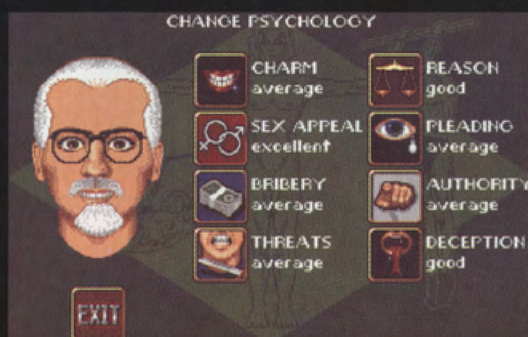
Midwinter II è un gioco che ormai ha già segnato il corso degli eventi, nella storia dell'intrattenimento computerizzato. Ambientato in un vastissimo universo rigorosamente tridimensionale, e sviluppato attraverso un sapiente dosaggio di strategia, avventura e giocabilità arcade, Flames Of Freedom è un vero best seller che nessuno dovrebbe perdere. Di prodotti così su Amiga se ne vedono molto pochi!!

Flames Of Freedom, alias Midwinter II, che già molti atariani conosceranno bene, sconvolge totalmente il sistema di gioco del primo Midwinter, privilegiando allo stesso tempo strategia e giocabilità pseudo arcade, offrendosi con un'altissima carica di originalità ed una lunghezza di gioco decisamente spaventosa. Non controlliamo più il manipolo di eroi del primo episodio, bensì un solo agente segreto della Resistenza, installatasi su un'isoletta di una vastissimo arcipelago nato dopo lo sciogliersi dei ghiacci al termine del primo Midwinter. Per stabilire la caratteristiche fisiche, psichiche, professionali ed attitudinali del nostro Main Charachter potremo perciò sfruttare una particolare e corposa sotto-sezione del gioco che ci permette di creare quasi a livello genetico esseri umani di entrambi i sessi. E già qui ci si diverte un mondo, anche se ciò ha una minima importanza nella lunghissima serie di missioni che ci aspetta (durante le quali il nostro personaggio svilupperà comunque tutte le sue capacità e



facoltà); e sì perchè, proprio come accadeva in una programmino di PD per Atari, disponibile presso molte ditte specializzate anglosassoni, potremo disegnare dal nulla il viso ed il fisico del nostro agente, scegliendo fra un mare di capelli, barbe, teschi, nasi, occhi, ecc., ecc., in grado virtualmente di coprire l'ottanta per cento delle reali fisionomie dei giocatori in carne ed ossa di Flames Of Freedom. Si passa poi, attraverso una schermata menu iniziale dell'HQ dei ribelli, alla scelta di ogni singola missione (ci sarà da uccidere un leader nemico, smantellare una base, bloccare convogli armati, distruggere installazioni sottomarine, sventare invasioni su larga scala aeronavale, ecc.) che realizza la lunghissima trama del gioco. A differenza di quanto accadeva nel primo game della serie, in Flames Of Freedom troviamo la possibilità di compiere una sola missione, già abbastanza complicata, varia e divertente, o affrontare una serie di più compiti inseriti in una campagna totale. Non manca nemmeno la possibilità di fare un po' di training, articolato soprattutto sulla guida dei ben 24 differenti mezzi di trasporto utilizzabili nel gioco (mini sub, mongolfiere, elicotteri, jeep, alianti, ecc.). La mappa di gioco ed il numero di personaggi con cui potremo interagire possiedono

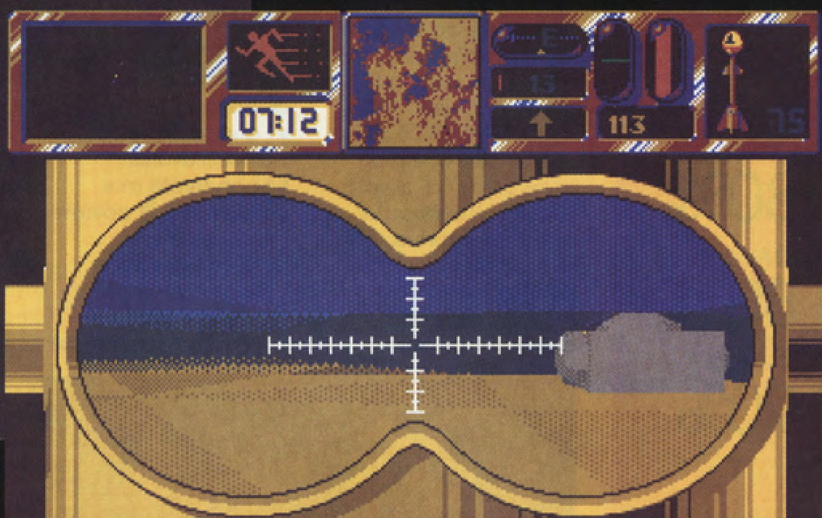






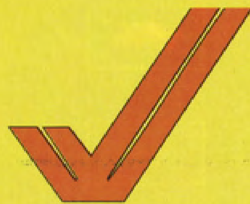


dimensioni a dir poco preoccupanti e stimolanti al contempo. 4000 esseri umani si muovono infatti su circa 250 miglia quadrate di arcipelago, realizzate con rigorosissima virtualità tridimensionale. a questo riguardo intervengono i classici sistemi di consultazione topografica di ogni singolo metro quadrato della mappa totale, nonchè una speciale lettura geologica del fondo marino che potremo esplorare a completo piacere. Giocare a Midwinter II è qualcosa di più di una semplice simulazione: è una porta concreta e accessibile ad un vero e "tangibile" universo parallelo di lotta, combattimenti, astuzia e strategia che solo i migliori esperti riusciranno a "masterizzare" alla perfezione, dopo ore ed ore di sfida. Un prodotto unico, proprio come il primo episodio, che segna inevitabilmente un'ennesima pietra miliare nella storia dell'electronic entertainment. Nella nuova versione per Amiga c'è da sottolineare lo stupendo lavoro di traduzione svolto dalla Leader di Varese che ha pensato bene di "convertire" in italiano l'intero e voluminoso manuale di istruzioni, altrimenti inaccessibile a molti. Non manca poi la comodissima opzione di installazione su disco rigido, che appare particolarmente consona alle esigenze del giocatore, risparmiandogli non solo lunghi tempi d'attesa, in fase di caricamento, ma soprattutto il noioso swapping di ben tre dischi programma.









MICROPROSE GOLF

MICROPROSE

PREZZO: LIT. 79.900
USCITA: ADESSO
GRAFICA:
100%
SONORO:
80%
GIOCABILITA':
80%
VAL. GLOBALE:
90%

Questo nuovo golf della MICROPROSE non ha molto di diverso dai vari LINKS o JACK NICKLAUS GOLF, se già ne possedete uno non vale certo la pena di acquistarne un'altro, a meno che non siate interessati a dei percorsi particolari. Il game è facilmente gestibile sia con il mouse sia con il joystick, le varie operazioni avvengono cliccando sul video sulle icone raffiguranti i comandi. Il tutto racchiuso in una strepitosa grafica a tre dimensioni. Come già detto il game è dignitosamente veloce, le varie azioni si susseguono senza tempi d'attesa eccessivi: meglio però installare i numerosi file su disco fisso.

Chi non aveva ancora prodotto un gioco di golf???? Risposta: la MICROPROSE. E per non fare confusione, in questo mondo cosparso di game di questo tipo ha pensato bene di chiamarlo MICROPROSE GOLF. Dopo aver ammirato il LINKS, girare sui nostri PC pensavamo di avere visto tutto e di poter buttare alle ortiche i simulatori delle case concorrenti. Ma ora dobbiamo ricrederci, soprattutto perché questa versione di golf è per AMIGA, ed avere un programma di questo tipo, su un computer che da sempre soffre di acciacchi: del tipo lentezza della CPU o mancanza dell'hard disk e per giunta vederlo funzionare in maniera egregia, senza aspettare delle ore fra una schermata e l'altra, è un vero miracolo. Siamo curiosi di vedere la versione per PC.... chissà che roba!!!!

Ma bando alle punzecchiature veniamo al gioco vero e proprio.

All'inizio si possono eseguire le solite scelte: il numero dei giocatori (fino ad un massimo di quattro), il tipo di percorso (selezionabile fra diversi green contenuti su due dischi dati) e l'attrezzatura.

Se non avete mai giocato a golf dovrete imparare a destreggiarvi fra le varie mazze: legni, ferri, ecc.. ecc.... a proposito consiglio del giorno: non sposatevi con una giocatrice di golf, se si incavola vi romperà tutte le mazze sulla testa e credetemi la vostra capoccia dopo poco si ripara, le mazze no!!! e costano una cifra!

Una volta letto il manuale ed imparato tutto il possibile, lanciate il programma e scendete sul green, cercate di iniziare con un percorso facile e magari rifilate un buon handicap al vostro avversario. Ora prendete la mazza giusta (solitamente un legno o....) e colpite con violenza la palla, sperate che vada nel senso giusto e che non esca dal green per finire: in un bosco, o nell'erba alta o peggio ancora in un corso d'acqua o in un laghetto. Mi sono sempre chiesto perché anche in un campo da golf disegnato nel deserto ci debba essere dell'acqua?? Secondo me i signori che disegnano questi tracciati sono dei veri sadici!

Prima di colpire la palla controllate che il vento non sia troppo forte e guardate in che senso spira, solo così la pallina non volerà in luoghi indesiderati.

Le varie opzioni che si presentano sul video sono le solite, il tutto con una stupenda grafica tridimensionale con un marchio inconfondibile: MICROPROSE.

Sulla confezione è riportata una dicitura che per molti suonerà come una campana a morto: 1 mega required. Se non avete l'espansione è la volta buona....che aspettate correte dal negoziante più vicino? Il programma è installabile su hard disk, il tutto avviene facilmente utilizzando l'apposito file.





Hole		P	SI	1	2	3	4	Hole		P	SI	1	2	3	4
1	378	4	15					10	367	4	5				
2	141	3	8					11	424	5	4				
3	382	4	13					12	322	4	14				
4	435	4	10					13	326	4	17				
5	450	5	16					14	154	3	6				
6	367	4	12					15	379	4	7				
7	337	4	1					16	434	5	11				
8	170	3	3					17	85	3	18				
9	376	4	2					18	463	5	9				
	3036	35							2954	37					
									5990	72					
								Handicap				28			
								Score							

1: Player 1





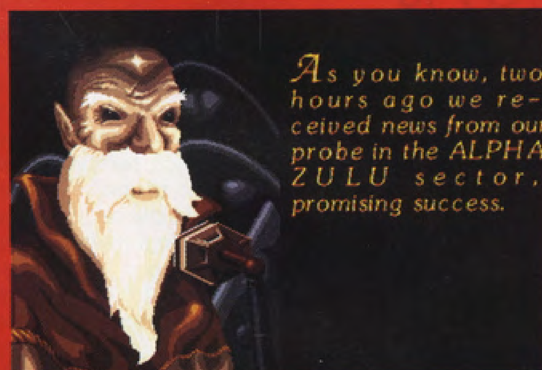
BATTLE ISLE
UBI SOFT

PREZZO: LIT. 59.900
USCITA: ADESSO
GRAFICA:
88%
SONORO:
89%
GIOCABILITA':
90%
VAL.GLOBALE:
89%

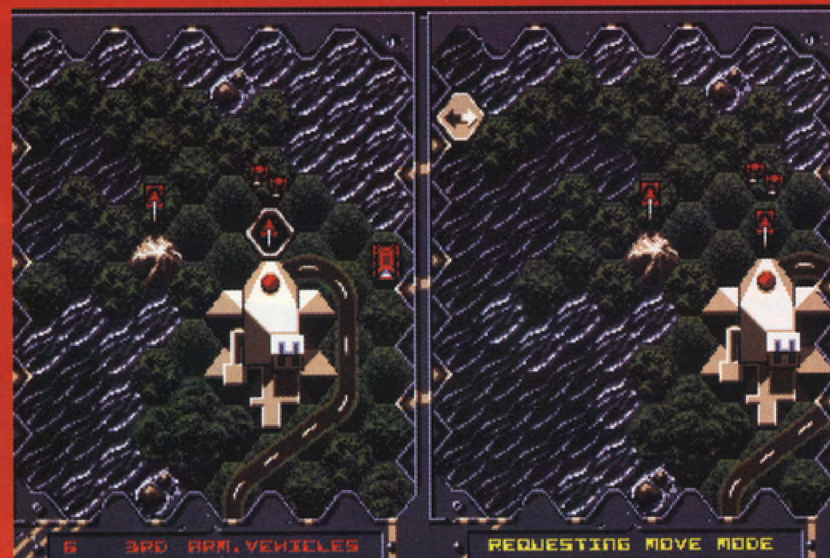
BATTLE ISLE è un ottimo gioco di guerra, comunque nulla di paragonabile ai classici wargames ad esagoni della SSI, anche se da tempo su AMIGA non usciva nulla di così interessante. Un gioco ambientato in un mondo "fantastico" dove la guerra e l'utilizzo di potenti droidi da combattimento è condizione primaria di vita, come i gladiatori nell'arena circense dell'antica Roma. BATTLE ISLE, una volta caricato presenta la classica mappa ad esagoni, con l'apposito comando si può effettuare una zoommata sul campo di battaglia ed avere la vista dell'intero tavoliere. La grafica è buona, i mezzi di combattimento sono ben disegnati, le icone sono state preparate con cura e permettono un riconoscimento immediato dei mezzi impiegati. Il tutto è accompagnato da una colonna sonora che spesso "rompe", meglio utilizzare solo i rumori causati dai combattimenti, nulla di meglio del silenzio per meditare sul come sconfiggere i nemici.



Vi ricordate FULL METAL PLANET, distribuito dalla francese INFOGRAMES? Bene, BATTLE ISLE potrebbe esserne il seguito: una nuova ed eccitante avventura, un grande wargames ambientato nel futuro. Vi ritrovate in un mondo percorso da sommovimenti, da guerre e da sfrenate ambizioni di potere. Toccherà a voi riportare un po' di ordine in questo caos. Per fare ciò disporrete di nuovi e potenti mezzi d'assalto, di carri armati con inusitati tipi di cannoni e di corazze, di cannoni al laser ed al plasma di potenza inaudita.
Dovrete gestire in maniera saggia le poche risorse iniziali, per poter avere ragione in un secondo tempo delle forze nemiche.
Soprattutto nella prima fase di esplorazione e creazione delle infrastrutture che faranno del vostro esercito il passaporto per la vittoria finale. Per riuscire nell'impresa dovrete costruire le fabbriche e trovare le adeguate fonti di energia, cercando di bloccare sul nascere i primi attacchi del nemico.
All'inizio entrambi i contendenti hanno le stesse forze e le stesse risorse. I nemici sono leggermente avvantaggiati dal fatto che il computer conosce perfettamente le regole, non proprio semplici, e le possibilità offerte da ogni singola unità.
Il programma permette comunque di giocare contro un nemico umano, e qui, se vi allenate un po', la vittoria sarà assicurata.
In ogni caso dopo uno studio accurato del game le varie fasi delle operazioni diventano facili da gestire e la vittoria sarà a portata di mano. I numerosi comandi si possono impartire con il solo utilizzo del joystick, tenendo premuto il pulsante di fire ed agendo sulla cloche vedrete l'icona del puntatore modificarsi di forma, sul manuale sono spiegate perfettamente tutte le opzioni possibili. La manualistica è interamente in italiano, il che consente anche ai più imbranati di destreggiarsi senza problemi nelle complesse fasi di preparazione e di combattimento.
Lo scontro sarà globale: su terra, su mare, nei cieli. Solo un attento investimento delle risorse, prima per la difesa, poi per la conquista delle terre avversarie consentirà al giocatore di avere ragione del nemico.
Il programma è installabile su hard disk, il che rende meno disagevole il destreggiarsi fra i tre dischi che contengono tutte le informazioni, in ogni caso si consiglia l'utilizzo del secondo drive che consente di ovviare senza problemi alla mancanza del disco fisso.
Sulla confezione è riportata una targhetta che avvisa gli utenti che questo nuovo wargame della UBI SOFT è in grado di funzionare anche con i nuovi modelli di AMIGA 500 PLUS che hanno montato il nuovo sistema operativo di casa COMMODORE.





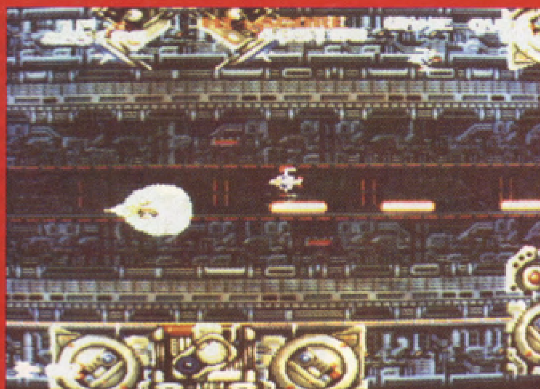




DARIUS II
TAITO

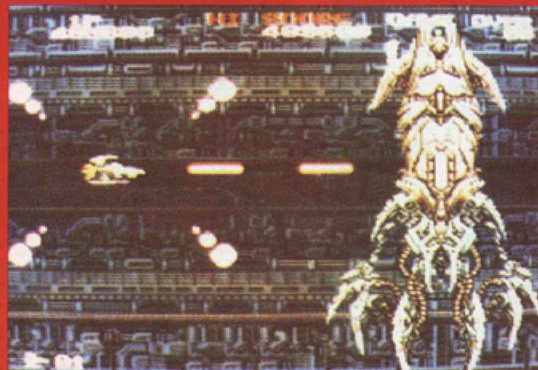
PREZZO: LIT. 149.000
USCITA: ADESSO DISPONIBILE
PRESSO: MASTER PIX
GRAFICA:
88%
SONORO:
89%
GIOCABILITA':
90%
VAL. GLOBALE:
89%

Darius II è lo shoot'em up per tutti; non troppo difficile, dotato di ottima e scorrevolissima grafica, tantissima musica ed effetti speciali, nonchè di una giocabilità immediata, può rivelarsi l'acquisto giusto per portarsi a casa un ottimo "spara-tutto" da vivere da soli o in conpagnia di un amico.



Darius II è l'ultimo nato in fatto di shoot'em up mozzafiato, ad esclusivo appannaggio della grafica coin-op del Super Famicom. Non aspettatevi dunque grandi cose da un classico blastatutto, se non siete particolarmente amanti di questo genere; Darius II infatti si indirizza al folto pubblico di smanettoni di tutte le età, sempre alla ricerca di una nuova sfida per le proprie falangi (!), già troppo spesso martoriate nel connubio mano-joypad.
Ben dodici sono i livelli di giochi, mega-mostri finali inclusi, fra cui potremo sceglierne 7 per volta, relativamente a differenti svolgimenti del game. Si parte infatti sempre dal primo stage, fisso, per poi decidere il cammino da seguire attraverso uno schema a più opzioni organizzato a "bivii", o se preferite, a scelte multiple. In questo modo, dato che la difficoltà del game, almeno al livello Easy, non si rivela particolarmente impegnativa, potremo aggiungere interesse e giocabilità ad un soggetto abbastanza semplice da sviluppare. Il programma ci permette di giocare da soli o in due, contemporaneamente, e di impostare l'auto-fire senza dover necessariamente possedere uno di quei mega-joypad supplementari che stanno via, via apparendo nei negozi di tutt'Italia.
Possiamo anche variare il numero di vite a disposizione, nonchè le tre differenti colonne sonore, ricchissime di effetti e commenti tipicamente arcade. Via, si parte dunque alla volta degli spazi siderali, dove un nugolo di sprite assassini, di tutte le dimensioni, ci stanno aspettano (affilando i loro coltelli!). Le ondate di nemici si susseguono allora a tutto schermo, permettendoci di raccogliere, qualora si distruggano pattugli intere, alcuni cristalli colorati che corrispondono alle attrezzature belliche supplementari per la nostra navetta. In particolare ci sono le gemme blu, rosse e verdi che, rispettivamente, aumentano la potenza di fuoco normale, quella ausiliaria e la dotazione di campi di forza deflettori intorno al nostro sprite. Per sparare si impiegano i tasti X ed A (con i colori, guarda caso, corrisponenti a quelli dei rispettivi cristalli) anche premuti contemporaneamente durante ogni singola fase del gioco. Graficamente parlando Darius II riesce a sviluppare un notevolissimo dinamismo di animazioni e scrolling parallattici, senza risentire partcolarmente degli inevitabili rallentamenti che spesso affliggono cartridge come Super Ghouls'n'Ghost e R-Type. I fondali sfrecciano via e così pure gli sprite, di mille dimensioni, coloratissimi ed animati. La nostra astronave si muove liberamente a tutto schermo, rispettando fedelmente la tradizione arcade di questo genere di game. Nel complesso Darius II non si rivela particolarmente duro da finire, ma senza dubbio molto divertente e duraturo, anche in virtù del fatto che lo si può giocare in due, contemporaneamente. Se vi manca un buon shoot'em up alla collezione...!







SEGA

EL VIENTO

WOLFTEAM

USCITA: ADESSO DISPONIBILE PRESSO: MICROMANIA E COMPUTER LAND

GRAFICA:
78%

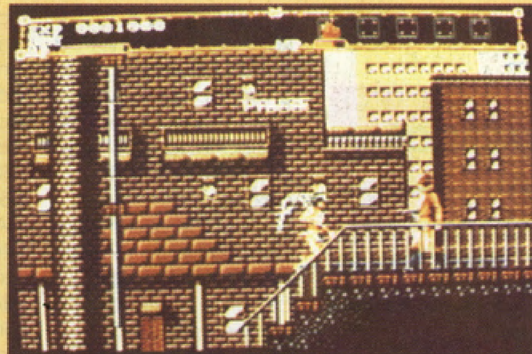
SONORO:
79%

GIOCABILITA':
85%

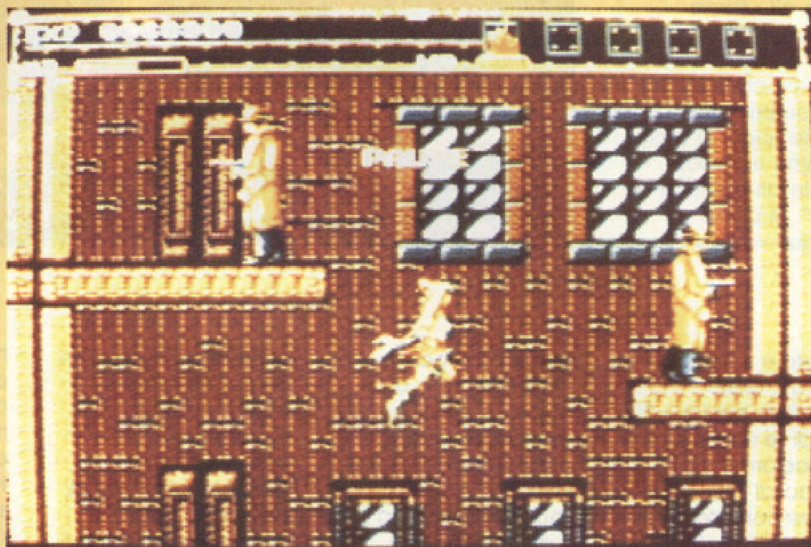
VAL. GLOBALE:
80,6%

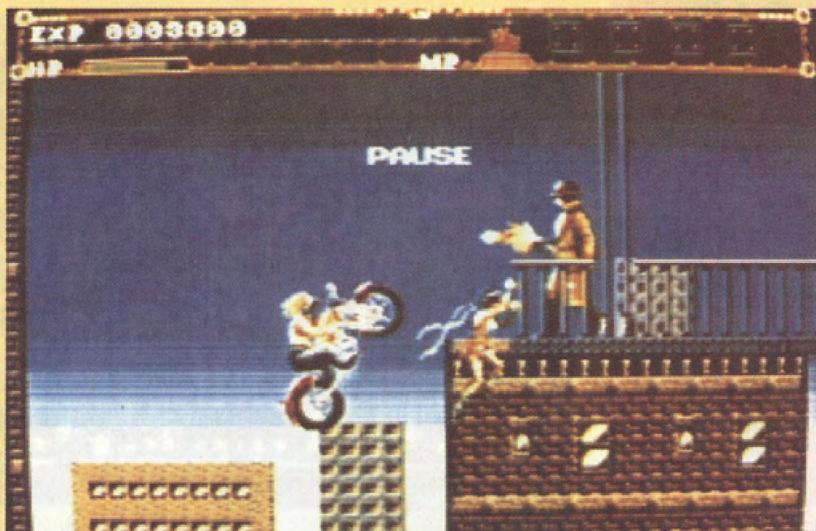
Nulla di nuovo sul fronte Megadrive proprio perchè El Viento è l'ennesima rivisitazione del classico filone beat'em up, ambientato nei sobborghi delle metropoli, infestati di sprite assassini. E' comunque un game molto, molto veloce che si avvale di ottime animazioni e di tantissima giocabilità. A boun intenditore...

El Viento potrebbe essere tranquillamente paragonato ad un classico clone di un qualsiasi platform game, a la Batman o Dick Tracy, vissuto tuttavia attraverso le spoglie di un'eroina particolarmente prossima alle agguerrite bimbette della saga dei Valis. El Viento allora di nuovo non ha proprio nulla da dire e si limita a riproporci un'ennesima rivisitazione del tema Beat'em up, ambientato nella classica metropoli futuribile, piena zeppa di malviventi, tagliagole e mega-forzuti di fine livello. El Viento, che guarda caso corrisponde anche al nome della nostra eroina di turno, potrà quindi collezionare armi ed attrezzature supplementari per sgominare decine e decine di sprite assassini, animati molto velocemente sullo schermo. Si parte dunque con pistola e "balzo assassino", per poi proseguire con fiammate boomerang, calci, pugni ed armi da taglio di vario tipo, per poi finire con vere e proprie fiammate multiple, più vicine alla realtà RPG di un qualsiasi wizard che ad un eroe degli shoot'em up. Le piattaforme, le scale, i precipizi, i cornicioni e le mura da scalare abbondano poi a iosa, confondendoci molto spesso a causa di una notevole mancanza di pseudo-tridimensionalità o, se volete, di effetto rilievo per ogni particolare del background rappresentato sullo schermo. Il gioco scorre via sullo schermo con rapidità sconvolgente e forse questo è proprio l'unico particolare di rilievo che potrebbe spingere molti giovani smanettoni all'acquisto di El Viento. Basti osservare, ad esempio, con quale dinamicità ci



assalgono i vari teppisti in sella a rombanti dueruote per renderci conto dell'estrema velocità dell'intero gioco. Sviluppato su cinque livelli, relativamente lunghi e complessi, nonchè dotato di cinque bei "Continue", questo El Viento si rivela un beat'em up di media difficoltà, capace di divertire anche chi non è particolarmente abituato a combattere a colpi di Joypad. Il sonoro non è male, anche se si limita alla solita accozzaglia di urli, versacci ed esplosioni varie che fanno inevitabilmente da contorno a game come questo. Non c'è proprio altro da dire: El Viento non è certo un gioco originale e non può decisamente vantare un target d'utenza particolarmente vasto, limitando le potenzialità del Megadrive ad un ennesimo platform game di combattimento. Se vi piace questo genere e non volete perdervi nemmeno una cartridge...!





LYNX

WARBIRDS

ATARI

PREZZO: LIT. 79.000
USCITA: ADESSO DISPONIBILE
PRESSO: MASTER PIX
GRAFICA:
94%
SONORO:
96%
GIOCABILITA':
100%
VAL. GLOBALE:
96,6%

Warbirds è il primo, vero simulatore di volo per Atari Lynx. Azione, simulazione e strategia si mescolano in un vero e proprio "clone" di Wings Cinemaware, sul piccolo, grande schermo del portatile Atari.

Tutto il fascino di Wings, Knights Of The Sky, Red Baron e Blue Max atterrano finalmente anche sul nostro spesso troppo trascurato Lynx per la gioia di tutti gli amanti della cloche. Per il nostro primo volo, rigorosamente tri-di in visione prospettica, potremo scegliere alcune variabili di gioco che implicano il conteggio o meno dei vari danni subiti dal nostro velivolo, sia per attacco nemico che per mancanza di abilità e destrezza da parte nostra. Una volta acquisita la necessaria dimestichezza con il nostro scattante biplano, potremo dunque confrontarci in sfide all'ultimo sangue, sfruttando non solo i numerosi assi della cloche computerizzati, ma anche qualche amico in carne ed ossa, grazie all'opzione di "link". Si potrà dunque variare la quantità di munizioni in nostro possesso ed il numero di vite/aerei a disposizione. Si potrà quindi scegliere tra le due modalità Simulatore Di Volo o Simulatore di Volo Arcade, dove troveremo più o meno impegno strategico e tattico e altrettanti livelli di componente action. Dallo schermo delle missioni, infine, potremo selezionare una delle sei azioni di guerra, organizzate chiaramente secondo un crescente livello di difficoltà. Non manca proprio nulla ad un vero e proprio "mini-simulatore" (viste le modeste dimensioni dello schermo!) dove sarà importantissimo tener d'occhio non solo i vari nemici, ma anche l'altimetro, l'indicatore dell'olio, la posizione delle nuvole (dove eventualmente nascondersi per qualche istante) e la dislocazione dei bersagli da colpire. La grafica veloce, dettagliata e realistica sposa un commento sonoro simpaticissimo ed una giocabilità terribilmente coinvolgente.



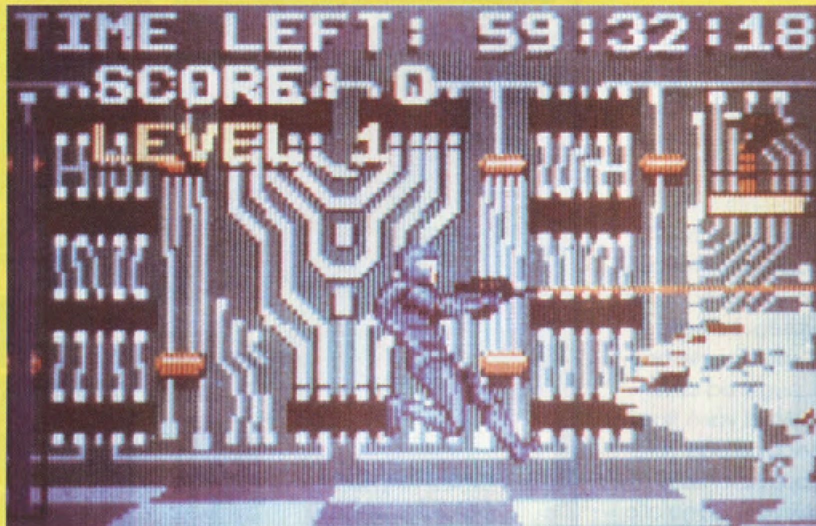
ELECTROCOP

ATARI

PREZZO: LIT. 79.000
USCITA: ADESSO DISPONIBILE
PRESSO: MASTERPIX
GRAFICA:
91%
SONORO:
90%
GIOCABILITA':
96%
VAL. GLOBALE:
92,3%

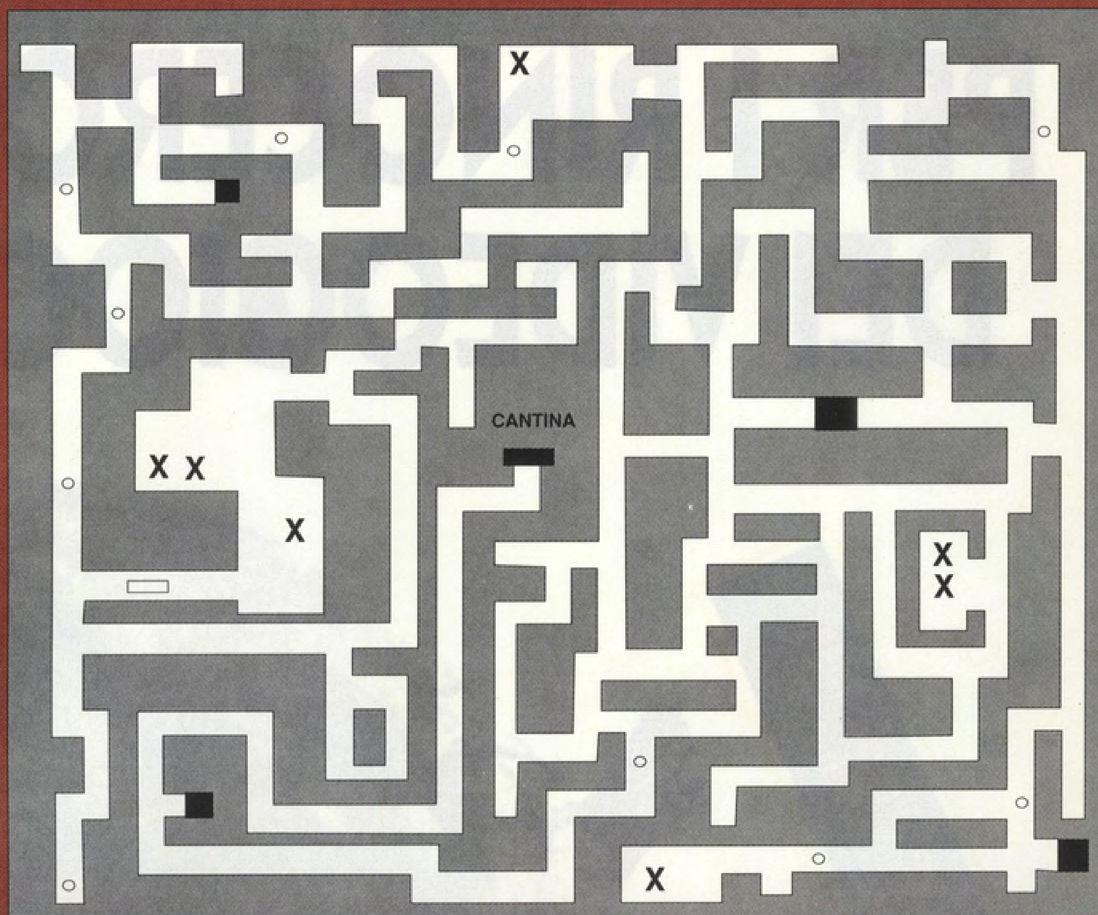
Nasce da una miscela delle più amate caratteristiche action-arcade, diverte ed impegna allo spasimo anche lo smanettone più irriducibile, dura moltissimo. Si chiama Electrocop, è disponibile per Atari Lynx, come uno dei migliori game attualmente in commercio, e vi farà impazzire. Vi basta?!

Questo è un gioco "tosto", anzi, tostissimo, per i soli duri, quindi se non vi sentite particolarmente capaci di impugnare e gestire potentemente il joypad, rifugiatevi in un bel Ms. Pac Man!
Il vostro compito, se state continuando a leggere, sarà quello di penetrare in una fortezza tecnologica per tentare di liberare la figlia di un ricchissimo e facoltoso uomo politico. Tadaaaa! Eccoci nuovamente in uno stupendo environment arcade, a scrolling orizzontale, con tipica impostazione shoot'em up a la Turrican o Double Dragon. L'intero percorso di gioco ci ricorda, inoltre, molto da vicino il vecchio Metrocross, con pavimenti percorsi da elettricità, trappole, piattaforme, trampolini, trabocchetti ed orde di droidi assassini. Con un po' di fortuna potremo anche trovare armi potentissime supplementari che ci serviranno per proseguire nel game. Troveremo anche dei computer che potremo utilizzare per scoprire i codici d'accesso alle seguenti aree del programma, nonchè per intrattenerci con alcuni... videogame nel videogame! Il nostro eroe salta e corre, proprio come accadeva in Rygar, mentre sullo schermo ci viene mostrato il tempo rimasto, lo status di energia, il corrente livello ed il numero di armi a disposizione. Con i tasti A e B oltre che a sparare potremo anche manipolare i vari calcolatori elettronici disseminati sul percorso.
Un'ottima miscela tra giochi come Metrocross, Rygar e Impossible Mission, sviluppata con sapiente grafica multicolore, tantissime animazioni, notevole dinamicità e un ottimo accompagnamento sonoro. Se vi piace il genere action, particolarmente impegnativo (visto che non è previsto alcun "continue"), Electrocop può rivelarsi l'acquisto giusto, particolarmente esaltante e longevo. Un'altra perla per il portatile Atari!

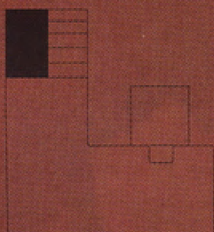


LA PAGINA DELL'AVVENTURA

COUNTDOWN
by Mirko Marchesi

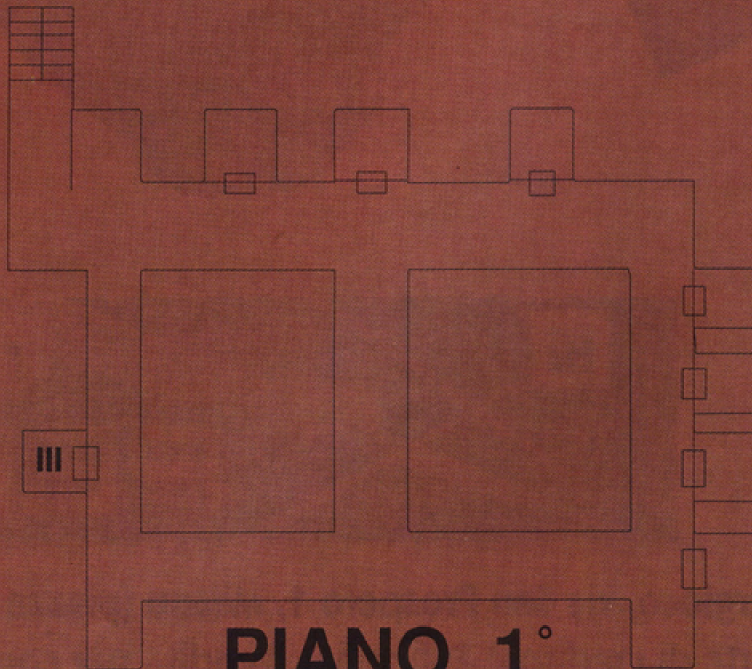


1' PIANO



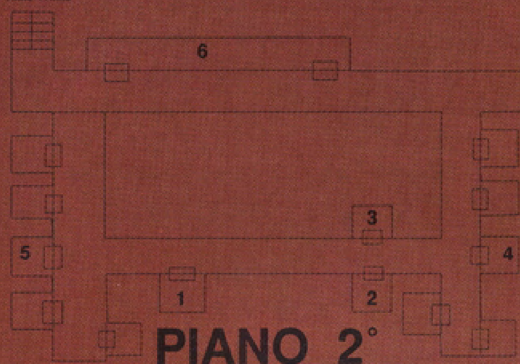
LOCALE CALDAIA

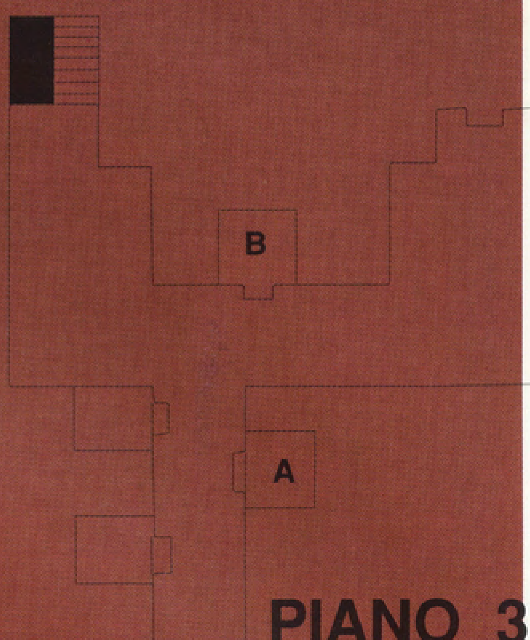
2' PIANO + - CALDAIA



PIANO 1°

LA PAGINA DELL'AVVENTURA





PREMESSA:
Ciò che leggerete di seguito è la soluzione di Countdown, ottima adventure dinamica della Access; come sempre sono stati lasciati ampi margini alla vostra iniziativa personale. Infatti seguendo la soluzione arriverete a completarla con 478 punti su 515. Vi invito a segnalarmi i passi mancanti relativi alla sequenza di mosse/azioni da me sviluppata.

L'avventura comincia nella camera dell'ospedale "Sanctuary" della CIA.

OSPEDALE:

LOOK MEDICAL CHART
GET KEY (sotto il letto)
GET CUP
USE CUP ON BUG
TALK WINDOW (quando appare il personaggio)
1) HELP - BLUFF
2) BLUFF - HELP - PLEASANT
3) PLEASE - PLEASANT-PLEASANT - OFFER BUG - LEAVE

Aspettate che vi sia consegnato il cibo attraverso la fessura nella porta.
GET KNIFE (vicino al vassoio)
USE KNIFE ON WINDOW
GOTO WINDOW

Ora aprite (Open Window) la terza finestra da sinistra ed entrateci (Goto Window). Seguendo le indicazione della mappa ora siete nella stanza N.2 del secondo piano di Sanctuary.

STANZA N.2:

LOOK ROCK (sopra il tavolo)
OPEN ROCK
GET WATCH (orologio)
OPEN DOOR
GOTO DOOR

STANZA N.3 (Ripostiglio):

GET SCISSORS (forbici)
GET BLANKET (coperta, sullo scaffale in fondo)

STANZA N.6:

GET CPR DUMMY (manichino)
GET HANGER (appendiabito)

Passate dalla finestra della stanza N.2 e ritornate nella vostra camera.

USE CPR DUMMY ON BED

Sempre passando dalla finestra ritornate alla stanza N.2 e raggiungete la camera di punizione (stanza N.4)

LOOK CHART (sul tavolo)
TALK INTERCOM
1) PLEASANT - PLEASANT
2) HELP - PLEASANT - HELP - PLEASANT
3) OFFER BLANKET - ASK ABOUT (tutto) - LEAVE

CAMERA DI BARNEY (STANZA N.5):

LOOK WRITING (scritte)
MOVE PICTURE
LOOK WRITING
MOVE PILLOW
GET KEY (sotto il cuscino)

Raggiungete la scala (occhio alla guardia!) e salite al terzo piano.

STANZA A:

GET CROWBAR
USE CROWBAR ON BOX (sopra il file cabinet)

STANZA B:

USE KEY ON LOCKER (il quinto da sinistra)
GET BAG
MOVE TOWEL (asciugamano sulla panca)
GET KEY
USE KEY ON LOCKER (il terzo da sinistra)
GET BOOTS

Usando le scale andate al primo piano.

STANZA I:

OPEN BOX
GET FLASHLIGHT

STANZA II:

GET SCALPEL (bisturi sopra il bersaglio)

STANZA III:

LOOK NEWSPAPER (e' per terra)
OPEN FILE DRAWER (il secondo dall'alto a sinistra)
LOOK FILE DRAWER
LOOK TYPEWRITER
GET KEYRING (sopra la scrivania)
MOVE PICTURE
LOOK WRITING
MOVE BOOKS
OPEN SAFE
GET MONEY
USE SCALPEL ON DOCTOR
1) PLEASANT - HASSLE - HASSLE - ASK ABOUT - LEAVE

Usando le scale dirigetevi verso il locale caldaia.

CALDAIA:

USE KEY ON DOOR
OPEN PHONE BOX (sopra la pila di carbone)
USE SCISSORS ON PHONE BOX
MOVE COAL
GET PICK
USE PICK ON HOLE

Seguendo la mappa raggiungete attraverso il labirinto sotterraneo l'entrata della cantina.

CANTINA:

LOOK MAN
GET RAG
USE RAG ON PLAQUE
LOOK PLAQUE
USE CROWBAR ON CRATE
GET WINE
MOVE CRATE (vicino alla rastrelliera del vino)
MOVE BOTTLE (sequenza dall'alto in basso 1-4-3-3)
GOTO DOOR WAY

SCOGLIERA:

GOTO WALL
USE HOOK ON TOP

Ora siete riusciti a scappare dall'inferno del Sanctuary. Prendete la macchina e via!

LOOK CAR
USE KEYS ON CAR DOOR

Delle destinazioni possibili scegliete ISTANBUL-MC BAIN'S

LA PAGINA DELL'AVVENTURA

APARTMENT.

MC BAIN'S APARTMENT:

LOOK WINDOW
GET NOTE PAD (sulla scrivania)
GET KEY (vicino ai vetri rotti)
LOOK STATUE
MOVE SHIELD
USE KEY ON KEY BOX (dentro la statua)
GET PLASTIC EXPLOSIVE (scaffale a destra del computer)
MOVE SWITCH
LOOK COMPUTER
GET BOX (quella rossa nella libreria)
MOVE SHELF (libreria)
USE EXPLOSIVE ON SAFE
GET BOX
TRAVEL

MASON'S APARTMENT:

GET BATTERY
LOOK PHOTO
LOOK WORK
MOVE SWITCH
MOVE PILLOW
GET KEY
MOVE PLANT (sopra il frigorifero)
GET CAD
USE KEY ON CAGE DOOR
GET CRACKER (sopra il tavolo)
USE CRACKER ON BIRD
GET KEY (cade dal becco del pappagallo e finisce sul piano della cucina)
USE KEY ON DRAWER (della scrivania)
LOOK DRAWER
USE CAD
READ
RESEARCH
ANALYSE NOTE
TRAVEL

LISA LOOMIS:

ASK ABOUT
LEAVE

RACHEL AKURE (GERUSALEMME):

OFFER CASH ($ 500)
OFFER DOSSIER
ASK ABOUT
TRAVEL

FONTAINE (IL CAIRO):

OPEN DUMPSTER
GOTO DUMPSTER
USE DART ON HIT MAN (quando é davanti a voi)
TALK HIT MAN
ASK ABOUT
LEAVE
TRAVEL

BLACK DECEMBER HQ (ATENE):

GET ROCK
GET CATAPULT ARM
USE CATAPULT ARM WITH CATAPULT
MOVE LEVER
USE ROCK ON CATAPULT
MOVE LEVER
(sincronizzatevi con i movimenti della guardia altrimenti non la colpirete)
OPEN DOOR
GOTO DOOR
USE EXPLOSIVE ON MONITOR (calcolate che la guardia si trovi davanti al monitor dopo dieci secondi dal momento in cui avrete piazzato l'esplosivo).

HQ:

TALK HOSTAGE
1) HELP - HASSLE
USA CAD SYSTEM
ANALYSE PHOTO
RESEARCH
TRAVEL

CARLOS RAMIREZ (SPAGNA):

1) BLUFF - BLUFF - PLEASANT - OFFER WINE - ASK ABOUT - LEAVE

VENEZIA-GOLDEN DESIRE:

LOOK NEWSPAPER
TALK BARTENDER
1) OFFER CASH ($ 500) - ASK ABOUT - LEAVE
GOTO DOORWAY
TALK WOMAN
ASK ABOUT
LEAVE (attendete 2 minuti dal momento in cui avrete smesso di parlare con Desire e la guardia del corpo vi lascerà la strada libera)
GOTO DOOR
GET KEY (sopra lo stipite della porta)
USE KEY ON JEWELRY BOX
GET KEY
USE KEY ON DRAWER
LOOK STATIONERY
GET STATIONERY
USE CAD
ANALYZE STATIONERY
OPEN DOOR

Ritornate dal barista

TALK BARTENDER
1) ASK ABOUT BUZZ - LEAVE
TRAVEL

VENEZIA (BUZZ BREHZNEV):

1) OFFER CASH ($ 300) - HASSLE - HASSLE - HELP - ASK ABOUT - LEAVE

VENEZIA (SCORPIO):

1) ASK ABOUT - LEAVE
USA CAD SYSTEM
READ

ROMA (LISA LOOMIS) - ROMA (JACK QUINN):

1) PLEASANT - ASK ABOUT

ROMA (COLOSSEO):

Aspettate che la fune si spezzi. Entrate nel recinto facendovi seguire dalla tigre.

MOVE LEVER
GET ROPE
MOVE BONES
GET HOOK
USE HOOK ON WINDOW
GET BAG
GET ROD
LOOK MAN
LOOK NEWSPAPER
GET BLUEPRINT
MOVE SACK
GET POSTCARD
USE CAD
ANALYZE POSTCARD
MOVE STONE (la seconda dal basso vicino alla gamba destra del prigioniero)
OPEN DOOR
GOTO DOOR
USE CAD SYSTEM
READ

BELGRADO (ORIENT EXPRESS - PRIMO VAGONE):

LOOK NEWSPAPER
LOOK TELEGRAM (vicino al posacenere in fondo alla carrozza)

BELGRADO (ORIENT EXPRESS - SECONDO VAGONE):

OPEN DOOR (prima porta da sinistra)
GOTO DOOR
OPEN COMPARTMENT (destro)
OPEN WALLET
GOTO DOORWAY
OPEN DOOR (quarta porta da sinistra)
GOTO DOOR
TALK PRIEST
1) BLUFF - HASSLE - BLUFF
2) BLUFF - HASSLE - HELP

USE KNOCKOUT CAPSULE ON FOOD
OPEN COMPARTMENT (sinistro)
GET TOOL
GOTO DOORWAY

BELGRADO (ORIENT EXPRESS - TERZO VAGONE):

USE TOOL ON CASKET

GET PLASTIC EXPLOSIVE

Tornate da Jackal

GET ATTACHE
GET CLOTHES
GOTO DOORWAY

PARIGI (GINA):

1) HELP - BLUFF - OFFER ATTACHE

PARIGI (SITE-FOGNE):

GOTO DOORWAY
GET GEAR
GOTO DOOR
USE GEAR ON SHAFT
MOVE SWITCH
GOTO DOORWAY
GOTO CHANNEL
GOTO WALKWAY
GOTO LADDER
USE EXPLOSIVE ON DOORWAY (destra)
GOTO DOORWAY
MOVE STATUE (elefante)
MOVE STONE (dietro elefante)
LOOK BOMB
USE SCREWDRIVER (per smontare il pannello frontale della bomba)

Attenzione, avrete solo 1 minuto per tagliare i fili della bomba quindi cercate di fare mooooooltooooo alla svelta!!!

USE SCREWDRIVER ON SWITCH (verde)
USE WIRE CUTTERS ON WIRE (verde)
USE SCREWDRIVER ON SWITCH (rosso)
USE SCREWDRIVER ON SWITCH (rosso)
USE WIRE CUTTERS ON WIRE (rosso)
USE SCREWDRIVER ON SWITCH (blu)
USE SCREWDRIVER ON SWITCH (blu)
USE SCREWDRIVER ON SWITCH (blu)
USE WIRE CUTTERS ON WIRE (blu)
Ragazzi che fatica! Ma ora gustatevi il cortometraggio finale con sorpresa!

ERRATA CORRIGE
A causa di un errore di stampa nella soluzione di LEISURE LARRY V abbiamo dimenticato un passaggio. Nella sezione "K-RAP" infatti, dopo la frase "prendete nota del numero sul blue stickum" dovrete aggiungere: FOTOCOPIATE IL FILE FOLDER USANDO LA FOTOCOPIATRICE A SINISTRA DELL'UFFICIO, QUINDI RIMETTETE A POSTO IL FILE FOLDER E LA CHIAVE. USCITE DALLA STANZA A SINISTRA CHE POI SAREBBE IL BAGNO ED ENTRATE NELLA DOCCIA. VERRETE PORTATI NEI SOTTERRANEI. APPENA USCITI DALLA DOCCIA INDOSSATE I VESTITI APPENA AL DI FUORI DELLA STESSA ED ANDATE ALLA CONTROL ROOM B E APRITELA USANDO IL CODICE TROVATO SUL BLUE STICKUM. Segue dunque la parte finale dell'avventura da "CONTROL ROOM". Sorry!!!!

ATTENZIONE!!!

per qualsiasi richiesta di carattere redazionale o per ordinazione di arretrati, telefonare dal lunedì al venerdì

dalle ore **11.00** alle ore **16.00**

al numero **02 / 93 11 397**

Il prezzo di ogni arretrato é il doppio di copertina.

ECCO LA LISTA DELLE SOLUZIONI DI ADVENTURE APPARSE SU VG&CW PER CHI DESIDERA RICEVERE GLI ARRETRATI DEL NOSTRO QUINDICINALE. LA RICHIESTA PUÒ ESSERE INOLTRATA VIA LETTERA O VIA TELEFONICA ED IL PAGAMENTO AVVERRÀ A RICEVIMENTO DELLA RIVISTA (CONTRASSEGNO).

- ARAZOK'S TOMB N. 15/16 AGOSTO 91
- UNINVITED MESE N. 15/16 AGOSTO 91
- DUNGEON MASTER dal N. 4 NOV 88 al N. 3 APR. 89
- SPACE QUEST II N. 21 NOVEMBRE91
- QIN N. 5 GIUGNO 89
- LEASURE SUIT LARRY II N. 13/14 LUGLIO 91
- KING'S QUEST IV N. 13/14 LUGLIO 91
- CHRONO QUEST N. 7 SETTEMBRE 89
- POLICE QUEST II N. 24 DIC 91
- SLEEPING GODS LIE N. 11 NOVEMBRE 89
- THE TEMPLE OF F. S./KULT N. 11 NOVEMB. 89
- INDIANA JONES LAST CRUSADE N. 15/16 AGOSTO 91
- DEJA VU II N. 13 DICEMBRE 89
- SPACE QUEST III N. 1 GENNAIO 90
- LEGEND OF THE SWORD N. 3-4 FEB./MAR. 90
- TIME N. 5 MARZO 90
- BLOODWYCH N. 5 MAR. 90 AL N. 11 GIU. 90
- FUTURE WARS N. 7 APRILE 90
- MANIAC MANSION N. 8 APRILE 90
- HERO'S QUEST N. 10 MAG. 90 AL N. 11 GIU 90
- SNOOPY N. 10 MAGGIO 90
- MYSTERE N. 11 GIUGNO 90
- BERMUDA PROJECT N. 12 GIUGNO 90
- KING'S QUEST II N. 12 GIUGNO 90
- LEISURE SUIT LARRY III N. 12 GIUGNO 90
- CHAOS STRIKES BACK DAL N. 7 APRILE AL N. 14 LUGLIO 90
- CHRONO QUEST II N. 14 LUG. 90 N. 17 SET. 90
- CONQUEST OF CAMELOT N.15/16 AGOSTO 90
- DEATHLORD N.15/16 AGOSTO 90
- GOLD RUSH N.15/16 AGOSTO 90
- JOURNEY N.15/16 AGOSTO 90
- KEEF THE THIEF N.15/16 AGOSTO 90, N. 19 OTT. 90 E N.20 OTT. 90
- LEISURE SUIT LARRY 1 N.15/16 AGOSTO 90
- MANHUNTER NEW YORK N.15/16 AGOSTO 90
- NEUROMANCER N.15/16 AGOSTO 90
- POLICE QUEST 1 N.15/16 AGOSTO 90
- SPACE QUEST 1 N.15/16 AGOSTO 90
- THE KRYSTAL N.15/16 AGOSTO 90
- THE THREE MUSKETEERS N.15/16 AGO. 90
- WAR IN MIDDLE EARTH N.15/16 AGO. 90
- ZACK MCKRAKEN N.15/16 AGOSTO 90
- FAERY TALES N.17 SETTEMBRE 90
- MANHUNTER SAN FRANCISCO N.17 SETT. 90
- ICEMAN N.18 SETTEMBRE 90
- LOOM N.20 OTTOBRE 90
- PERSONAL NIGHTMARE N.21 NOVEMBRE 90
- OPERATION STEALTH N.22 NOVEMBRE 90
- MARS SAGA DAL N.22 NOVEMBRE 90 AL N.24 DICEMBRE 90
- SHADOW OF THE BEAST 2 N. 24 DICEMBRE 90
- CASTLE MASTER N.24 DICEMBRE 90
- CADAVER N. 1 GENNAIO 91; N. 3 FEBBRAIO 91; N.7 APRILE 91: N. 8 APRILE 91
- AVVENTURA NEL CASTELLO N. 1 GENNAIO 91
- TIME MACHINE N. 2 GENNAIO 91
- CARTHAGE N. 2 GENNAIO 91
- NIGHTBREED N. 3 FEBBRAIO 91
- SEARCH FOR THE KING N. 3 FEBBRAIO 91
- ALTERED DESTINY N. 4 FEBBRAIO 91
- MEANSTREET N.4 FEBBRAIO 91
- CORPORATION N.4 FEBBRAIO 91
- ELVIRA N. 5 MARZO 91- N.6 MARZO 91
- GEISHA N.6 MARZO 91
- KING'S QUEST V DAL N.7 APRILE 91 AL N. 8 APRILE 91
- THE IMMORTAL N. 7 APRILE 91
- COLONEL BEQUEST N. 7 APRILE 91 - N. 8 APRILE 91
- PROFEZIA N. 9 MAGGIO 91
- QUEST FOR GLORY II N. 9 MAGGIO 91; N. 10 MAGGIO 91
- MURDER IN SPACE N. 10 MAGGIO 91
- SWORDS & GALLEONS N. 10 MAGGIO 91
- SPACE QUEST IV N. 10 MAGGIO 91
- IVANOE N. 10 MAGGIO 91
- EYE OF THE BEHOLDER N. 10 MAGGIO 91 N. 11 GIUGNO 91 N. 12 GIUGNO 91
- RISE OF THE DRAGON N. 11 GIUGNO 91
- WONDERLAND N. 11 GIUGNO 91 N. 12 GIUGNO 91
- XENOMORPH N. 13/14 LUGLIO 91
- ARTHUR QUEST FOR EXCALIBUR N.13/14 LUGLIO 91
- CIRCUIT'S EDGE N.13/14 LUGLIO 91
- IT CAME FROM THE DESERT N.13/14 LUGLIO 91
- DRAKKEN N.13/14 LUGLIO 91
- FISH N.13/14 LUGLIO 91
- HOUND OF SHADOWS N.13/14 LUGLIO 91
- BAD BLOOD N.13/14 LUGLIO 91
- BATTLETECH: THE CRESCENT HAWK'S.. N.13/14 LUGLIO 91
- HARDNOVA N.13/14 LUGLIO 91
- DRAGON WARS N.15/16 AGOSTO 91
- THE MAGIC CANDLE N.15/16 AGOSTO 91
- SHADOW OF THE BEAST N.15/16 AGOSTO 91
- SPACE ROGUE N.15/16 AGOSTO 91
- OBITUS N.15/16 AGOSTO 91
- BUCK ROGERS: COUNTDOWN.. N. 17 SETT. 91
- PRINCE OF PERSIA N. 17 SETT. 91
- HEART OF CHINA N. 18 SETT. 91
- SEX VIXEN FROM SPACE N. 19 OTT. 91
- WRATH OF THE DEMON N. 19 OTT. 91
- MAD TV N. 19 OTT. 91
- WIZADRY N.20 OTT.91- N.21 NOV. 91 - N.22 NOV. 91 - N.23 DIC 91 -N.24 DIC 91
- GODS N. 20 OTT.91
- SPACE QUEST 2 N.21 NOV. 91
- LEISURE SUIT LARRY V N.22 NOV. 91
- CRUISE FOR A CORPSE N. 23 DIC 91
- POLICE QUEST III N.24 DIC 91